REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS NINTENDO AÑO III Nº22 - 350 PTAS

Nintendo® Acción



DOSSIER
ASÍ NACIÓ DONKEY KONG



Slam Masters
Stunt Race FX
Mortal Kombat 2
Bubsy 2

De la tele a Super Game Boy y 16 bits

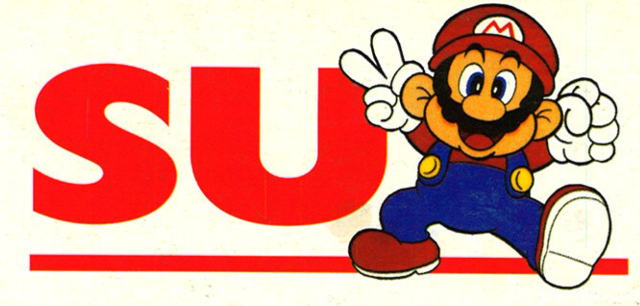
POWER RANGERS





Guías de lucha: Fatal Fury 2 al descubierto





Edita: HOBBY PRESS, S.A.
Presidente:
María Andrino
Consejero Delegado:
José Ignacio Gómez - Centurión
Subdirectores generales:
Amalio Gómez, Domingo Gómez

Director: Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redacción: Javier Abad,
José Carlos Romero (Traducciones)
Diseño y Autoedición: Elena Jaramillo
Secretaria de Redacción:
Ana Mª Torremocha
Colaboradores: E. Lozano, D. García,
Javier Castellote, Carlos de Frutos,
E. Barral, S. Herranz, Javier Castellote,
A. Fernández (mapas y dibujos)

Directora Comercial:
María C. Perera

Coordinación de Producción:
Lola Blanco
Director de Administración:
José Angel Jiménez
Departamento de Circulación:
Paulino Blanco
Departamento de suscripciones:
Cristina del Rio, M. del Mar Calzada
Redacción, Administración y Publicidad: C/ De los Ciruelos nº 4.
28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Pedidos y Suscripciones:
Tel: 654 84 19 / 654 72 18

Distribución: COEDIS, S.A.
Tel: (93) 680 03 60
Imprime: ALTAMIRA Ctra. de Barcelona
Km. 11,200 28022 Madrid
Depósito Legal: M-36689-1992





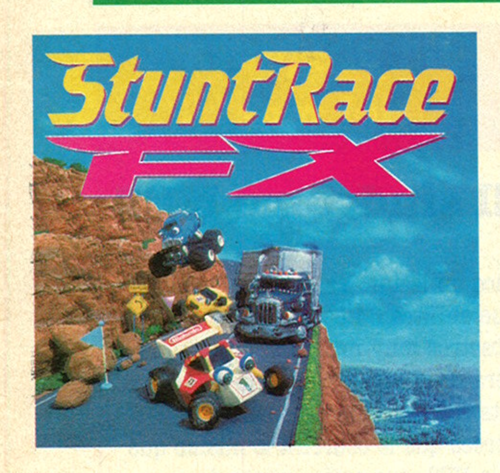
Septiembre 1994
350 pts.



La portada: Power Rangers.
Una de las series televisivas con más éxito en Estados Unidos, y ahora en España, acomete su conversión a videojuego. Será en Game Boy (Super Game Boy) y Super 16 bits donde los chicos karatekas con ascendete BioMan desempolven sus poderes, llamen a sus dinosaurios y armen la Marimorena. Llegarán de la mano de Bandai, en breve, pero esta revista ya tiene las pantallas más impactantes de cada cartucho. Para que el buen aficionado no se quede sin saber de qué va esto. Y, de paso, Nintendo Acción se apunte uno de los tantos de la década. Que también sabemos hacerlo.

Así es este número de Nintendo Acción

Preview



26 El segundo cartucho para Chip FX que sale de la factoría Nintendo tiene a los coches como protagonistas y a la velocidad como gran argumento. Junto a él, y sin estorbar, quedaos con los 24 megas de Slam Masters, con Nigel Mansell Indycar, los azules Pitufos o la grandiosa conversión de Mortal Kombat 2 a Super Nintendo.

Super Stars

44 Fue nuestra anterior portada. Se llama Super Metroid y, por fin, aterriza en este planeta. Con 24 megas, una música soberbia y una ambientación de las que hacen época. Él solito se las apaña para hacer sombra a cartuchos de la talla de Donkey Kong, Smash Tennis, el mismo Jungle Book o las esperadas hazañas de Capcom que abusan del Beat´em up hasta sus últimas consecuencias.

Dossier

90 Si aún no habéis cumplido la edad oficial para jugar a estas cosas, os vendrá bien saber porqué se ha armado tanto revuelo con el tema Donkey Kong. Aquí, en el Dossier.



El Correo de

BIG N

Os agradezco que me enviéis tantas cartas, pero me gustaría mucho que incluyerais nombre y dirección en todas. Y no, no es por delataros. Es más bien por si me da por responder personalmente. ¡Ah! Y lo de la edad, decisivo. Que quiero saber quién me lee. Escribir a Nintendo Acción, C/Ciruelos 4, 28700 San Sebastian de los Reyes.

El rol en inglés, por favor

Hola, querido Big N. Te escribo porque quiero dar una réplica a algunos de los temas que aquí ya se han tratado, como es el de rol. Muchas personas dicen que prefieren los juegos de ROL en español antes que en inglés. Pues temo decirles que personalmente preferiría que los juegos de ROL siguieran viniendo en inglés . Por unas cuantas razones que ahora expongo.

Me gusta que un juego me sirva de aprendizaje de un idioma, porque hay varias cosas que me ayudarían en el colegio. Me encantan los juegos difíciles e imposibles de acabar. Que no los traduzcan supone una mayor dificultad, ya que sólo cuentas con tu instinto consolero. Y, por último, el coste de los juegos sería menor y se podrían adquirir mejor.

No quiero que mi opinión moleste a nadie, sólo es una opinión y me gustaría que se respetase.

Jesús Ángel Olivares. 14 años. Chinchón.

Big N: En primer lugar no molestas a nadie. A esta sección se escribe con libertad y ningún compromiso. En segundo lugar, comparto sólo en parte tu forma de ver eso de los idiomas. Y en tercer lugar estoy encantado de poderte decir que:

- No creo que el inglés de los juegos de ROL sirva para perfeccionar tu inglés. Habrá un sinfin de términos que no entiendas, y giros linguísticos. O a lo mejor es que ya tienes un buen nivel.
- Es cierto que un juego sin traducir significa más dificultad. Siguiendo esa regla de tres podrías jugártelo en japonés, o en ruso o en shuaili...
- El coste de los juegos no varía, y si te acercas a alguna tienda donde vendan juegos importados te darás cuenta rápido. Un cartucho americano puede sobrepasar las 15.000 pts, mientras que puedes hacerte con uno traducido y de venta en España por mil duros menos. Piénsatelo. ●

No es por comparar, pero ¡qué caros son los juegos de SNES!

Qué tal Big N. Estaba tranquilamente leyendo una guía de videojuegos cuando, ¡cómo es posible!, ¡qué precios más baratos tienen los cartuchos de Mega Drive! Voy al apartado de SNES y... ¡qué caros estaban! Lo que no comprendo, y quiero que me soluciones, es porqué hay tanta diferencia de precios entre los juegos, siendos ambos para consolas de 16 bits. Y eso no es todo porque me quedé atónita cuando ví juegos más caros de NES que de Megadrive, siendo mejor el cartucho de Megadrive. ¿Me podrías solucionar esta duda, Big?

Mª Angeles Ponce. 16 años. Vizcaya.

Big N: Vaya, terminó por ocurrir. Las comparaciones siempre son odiosas, pero es que en algunos casos son además sangrantes. Es cierto que existen diferencias, a veces acusadas, en los precios de cartuchos para ambas 16 bits. Sobre todo en las novedades. Y la verdad es que se me ocurre algún que otro motivo. Por ejemplo, la diferencia de calidad (aquí barro para casa). O sin ir más lejos, el hecho de que Nintendo imponga unos precios de partida (placas, pedidos, reproducción de eproms) más altos que los de Sega. Pero tampoco hay que pasarse. Si te ojeas las páginas de publicidad de Mail VxC,

La pregunta del mes

El síndrome NES

Dice un lector: Ya sabemos todos que el Ultra 64 estará entre nosotros muy pronto.... pero, ¿qué será de la Super Nintendo de 16 bits frente a una consola de 64?, ¿crees que le ocurrirá lo mismo que a la NES, que está a punto de extinguirse por culpa de su propia casa? (...)



Escribe otra lectora: Cuando lleguen las consolas nuevas, ¿dejarán a un lado a la Super, o por el contrario la SNES cojerá fuerzas y sacará juegos mejores, y más accesorios?

Alberto Lajarín y Angeles Ponce. ¿Edades? Barna y Vizcaya.

Big N: Observo alarmado que el fenómeno NES empieza a causar pánico y también veo con mal ojo que mucha gente no lee las cosillas que me saco de la manga. Tenéis un grave problema, ¿eh chicos? No confiáis en Nintendo y además creéis que vuestra consola durará eternamente. Pues no, pero todo tiene su tiempo. La NES lleva más de 10 años en el mercado, y aún ahora sigue gozando de nuevos juegos. La SNES no es que esté viva, es que este invierno va a dar sopas con onda a más de uno, y lo que le queda. Y el Ultra 64, qué decir de una máquina que no saldrá hasta bien entrado 1995 ó 1996. Pues muchas expectativas, muchas ilusiones y mucha clase tecnológica. Que para eso es de Nintendo. Como nuestras consolas. ●



Uso y abuso de la renderización en Donkey Kong Country. *Las herramientas de Alias permiten llevar a cabo procesos como el "sufrido" por esta imagen. La tecnología Silicon Graphics pone la potencia para que todo se mueva.*

Howard Lincoln, presidente de Nintendo America: "Alias permitirá a los diseñadores gráficos crear caracteres de nueva generación, ambientes y animaciones para el software del futuro."

todas las texturas necesarias. Mientras, el paquete **Alias Opti F/X** fulminó los espectaculares juegos de luces y sombras.

Hace bien poco que Alias ponía a la venta la **versión 5.1 de su niño mimado PowerAnimator**, un paquete especializado en **desarrollo multimedia** que incluía **Alias Powerplay**: el set por excelencia en **desarrollo de juegos en consola**, y la razón última por la que Nintendo decidió "atar" a esta compañía. PowerPlay pone a disposición de los grafistas una serie de posibilidades (conversión de geometría NURBS a polígonos, sets de modelado 3-D ultra-realista, herramientas para reducir la complejidad del diseño, soporta accesos programables a información poligonal) que sólo los expertos prodrán apreciar. Ahora imaginémosnos lo que será capaz de hacer Nintendo teniendo entre sus filas gente y programas tan increíbles. El infinito.

Los expertos hablan de Alias

Rebecca Allen, Virgin:
"Con Alias PowerAnimator estamos creando sensaciones que van más allá de la bidimensionalidad clásica del soft tradicional. Usando los efectos más potentes de este programa podemos producir complejos paisajes o increíbles rutinas de animación. Además, combinando NURBS y Alias Motion Sampler, produciremos las animaciones más realistas del momento."

David Worrall, Sony /Psygnosis:
"Digital Opti/FX es ideal para desarrollar software. Permite crear rápida y fácilmente la clase de efectos visuales que son esenciales para dar el máximo realismo: lentes, filtros..."

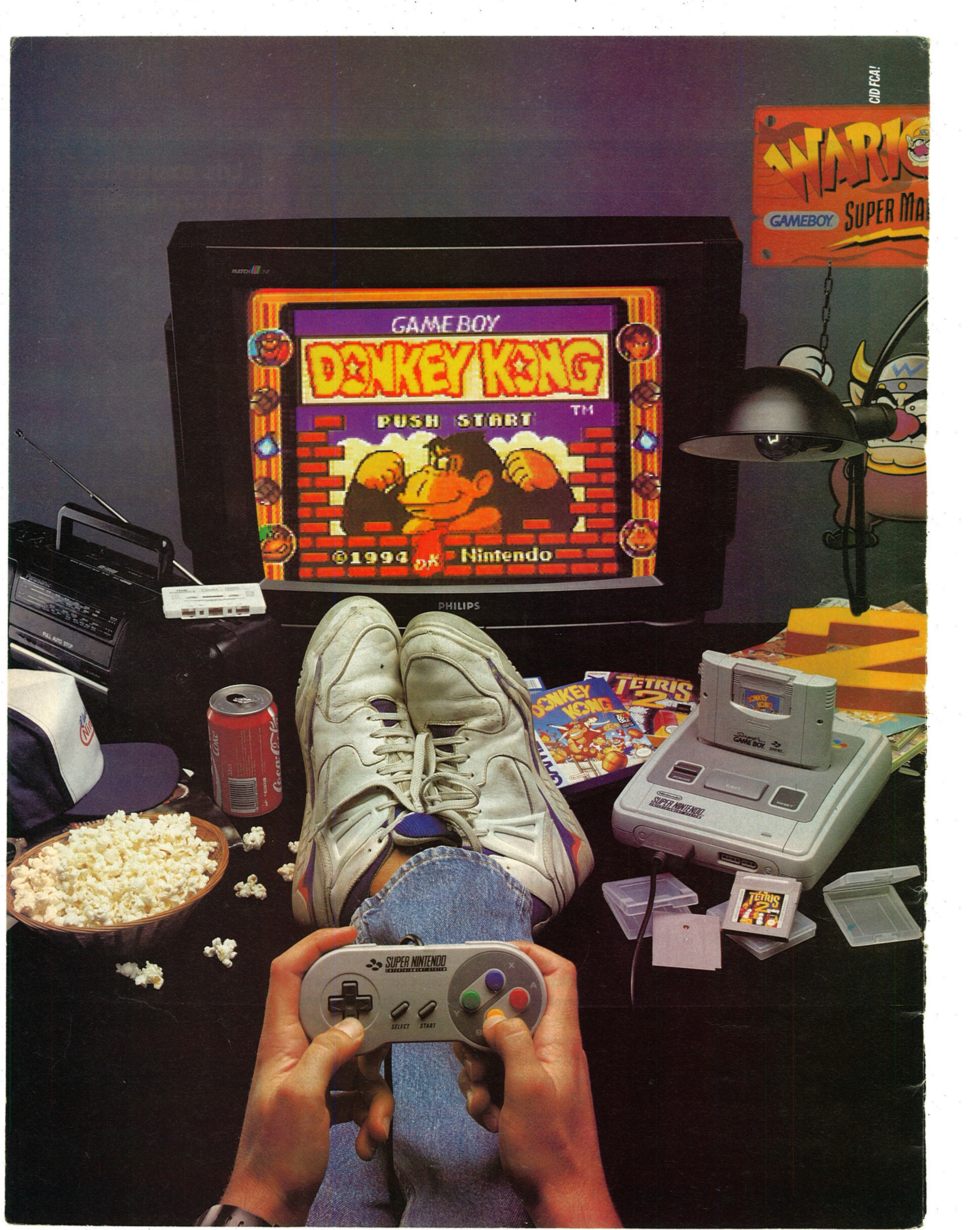
Cyrus Lum, Crystal Dynamics:
"Elegimos PowerAnimator porque nos ofrece el más poderoso sofware de desarrollo para juegos que hay en el mercado. Además, Alias nos ha provisto continuamente de grandes innovaciones tecnológicas y soportes."

Murray Taylor, Microprose:
"Elegimos Alias porque es un sistema completo, bien integrado y excepcional en ciertas áreas. Estamos impresionados con las capacidades de Digital OptiF/X."

Gary Bracey, Ocean:
"Quedamos encantados con las aplicaciones del software de Alias para el desarrollo Multimedia. Nuestro equipo de creativos está impresionado con este interface intuitivo."

Tom Williams, Light & Magic:
"Alias tiene la tecnología más avanzada en creación de efectos digitales disponible en el mercado."

Michael Limber, Angel Studios:
"Alias ha incrementado la productividad de nuestros animadores. Además, estamos impresionados por la alta calidad del soporte que recibimos de esta compañía."


CID FCA!
WARIO
GAMEBOY
SUPER MA
GAME BOY
DONKEY KONG
PUSH START
TM
©1994
Nintendo
PHILIPS
TETRIS 2
DONKEY KONG
SUPER NINTENDO
SELECT
START

Hola papa, hola mama:
Hace días que llegamos. Esto es super bonito.
Soy muy bueno, y todavia no me e peleado con
mi hermano ni una sola vez. Le cuido mucho.
He conocido a un niño y me ha dicho, que
tiene un juego, de SUPER NINTENDO, que mola
un montón, "MEGAMAN X" con unos graficos
increibles y accion a tope.
Como me estoy portando tambien podiais rega-
larmelo.
Bueno, tengo que irme a estudiar

Un beso Jorge

¡Ah! Si pasais por alguna tienda podiais mirar el 2
juego ese de SUPER NINTENDO ¿Vale? Os dejo con
regue.

Hola papis:
Jorge lla se ha ido. Y es un mentiroso. No es tan bueno
como dice y ayer se dejo toda la comida. ¡Encima, sale
con chicas y esta siempre con ellas.
¡No me hace ni caso! Yo si que soy bueno. A mi, lo
que mas me gusta son los JUEGOS de GAME BOY.
Me e traido algunos pero me falta uno que es muy
"guapix":
MEGAMAN 3.
¿Os acordais que e sacado un sobre en mates?

Adios Pablo

MEGA MAN X
SUPER NINTENDO
CAPCOM
GAME BOY
MEGA MAN III
LOS ESPECIALISTAS DEL CLUB NINTENDO

Nintendo®

Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID

Club Nintendo ¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre estos títulos llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44.

CID FCA!



Alias inventa la realidad

La tecnología Alias pondrá al alcance de Nintendo las herramientas necesarias para revolucionar el soft. El futuro ya está aquí.

Hasta ahora esa clase de cosas sólo pasaban en el cine, y muy de vez en cuando. Que no estamos como para despilfarros. También en algunos spots yankees de discutido éxito. Y hasta en aclamados juegos para ordenadores enormes. Lo vimos en **raptores sobre Jurassic Park 2**, en las increíbles transmutaciones del malo en **Terminator 2** (de Arnie, para no variar), en mágicos pedazos de la **Walt Disney** y hasta en los anuncios de los **suizos relojes Swatch**. En fin, en toda esa sucesión de pantallas que nos hacían exclamar **¡seguro que esto está hecho por ordenador!** Pues bien, la tecnología que ha hecho todo eso por nosotros se llama **Alias, llega desde una empresa afincada en Cánada** y puede tener muchos motivos para compartir estas páginas con nosotros, pero sin duda su suculento acuerdo con Nintendo le da todo el derecho a ocupar este espacio de honor.

Alias & Alias

También es cierto que **Alias sólo pone las herramientas**, pero no vamos a discutir lo solvente de sus programas cuando **Virgin y Psygnosis acaban de hacerse con un buen paquete**, y Volvo, BMW, la Warner Brothers, Honda, Industrial Light & Magic y un largo etcétera de empresas figuran entre su clientela. Pero, ¿qué hace Alias? Pues **Alias es la compañía líder en el desarrollo de gráficos para software avanzado**. Una empresa que se ha extendido como la espuma (más de 190 empleados, 16 oficinas en todo el mundo, facturó 38 Millones de dólares) y que cuenta entre sus mil aplicaciones con un programa llamado **PowerAnimator**, capaz de **devolver a la vida a los dinosaurios**, de crear a Diddy Kong o de hacer monociclos que se muevan "realmente".

El **acuerdo entre Nintendo y Alias**, anunciado el día 9 de junio, se centra sobre todo en ese software. Los términos establecen que la compañía nipona no sólo se hace con un **buen número de estos programas para sus desarrolladores y "third parties" (licenciatarios), sino que además se asegura la presencia de Alias en el Ultra 64** a partir de herramientas especiales de nuevo cuño que customicen los gráficos de la maravilla de 64 bits. Eso significa que la colaboración está garantizada y que, moviendo los hilos oportunos, **Donkey Kong Country, Killer Instict o Uniracers** serán sólo el principio.

Pero las herramientas de Alias no funcionan sólas, ni porqué sí. Tiene que haber un **equipo** detrás que, como **Silicon Graphics**, ofrezca la potencia suficiente para que los gráficos se muevan y bien. Nintendo los tiene a ambos y la primera muestra del trabajo se llama **Donkey Kong Country** (sería imperdonable no hablar del trabajo de Rare Ltd.). Está en todas partes, así que no vamos a alargarnos. Sólo a distinguir. Veréis, DK Country es una **mezcla entre Alias PowerAnimator y Silicon Graphics**. **Alias** se encargó de los **caracteres y decorados, de los paisajes, ambientes y hasta juegos de luz**. Las soberbias herramientas del PowerAnimator permitieron a Rare crear **personajes renderizados** (más allá de la digitalización o el polígono), animarlos y manipular



Ultra 64 & Killer Instinct. *La imagen que tenéis delante se llama luchador "Killer Instinct", vale 64 bits de los buenos y estará muy pronto en los salones arcade de este país. Impresionante.*



Uso y abuso de la renderización en Donkey Kong Country. *Las herramientas de Alias permiten llevar a cabo procesos como el "sufrido" por esta imagen. La tecnología Silicon Graphics pone la potencia para que todo se mueva.*

Howard Lincoln, presidente de Nintendo America: "Alias permitirá a los diseñadores gráficos crear caracteres de nueva generación, ambientes y animaciones para el software del futuro."

todas las texturas necesarias. Mientras, el paquete **Alias Opti F/X** fulminó los espectaculares juegos de luces y sombras.

Hace bien poco que Alias ponía a la venta la **versión 5.1 de su niño mimado PowerAnimator**, un paquete especializado en **desarrollo multimedia** que incluía **Alias Powerplay**: el set por excelencia en **desarrollo de juegos en consola**, y la razón última por la que Nintendo decidió "atar" a esta compañía. PowerPlay pone a disposición de los grafistas una serie de posibilidades (conversión de geometría NURBS a polígonos, sets de modelado 3-D ultra-realista, herramientas para reducir la complejidad del diseño, soporta accesos programables a información poligonal) que sólo los expertos prodrán apreciar. Ahora imaginémosnos lo que será capaz de hacer Nintendo teniendo entre sus filas gente y programas tan increíbles. El infinito.

Los expertos hablan de Alias

Rebecca Allen, Virgin: *"Con Alias PowerAnimator estamos creando sensaciones que van más allá de la bidimensionalidad clásica del soft tradicional. Usando los efectos más potentes de este programa podemos producir complejos paisajes o increíbles rutinas de animación. Además, combinando NURBS y Alias Motion Sampler, produciremos las animaciones más realistas del momento."*

David Worrall, Sony /Psygnosis: *"Digital Opti/FX es ideal para desarrollar software. Permite crear rápida y fácilmente la clase de efectos visuales que son esenciales para dar el máximo realismo: lentes, filtros..."*

Cyrus Lum, Crystal Dynamics: *"Elegimos PowerAnimator porque nos ofrece el más poderoso sofware de desarrollo para juegos que hay en el mercado. Además, Alias nos ha provisto continuamente de grandes innovaciones tecnológicas y soportes."*

Murray Taylor, Microprose: *"Elegimos Alias porque es un sistema completo, bien integrado y excepcional en ciertas áreas. Estamos impresionados con las capacidades de Digital OptiFX."*

Gary Bracey, Ocean: *"Quedamos encantados con las aplicaciones del software de Alias para el desarrollo Multimedia. Nuestro equipo de creativos está impresionado con este interface intuitivo."*

Tom Williams, Light & Magic: *"Alias tiene la tecnología más avanzada en creación de efectos digitales disponible en el mercado."*

Michael Limber, Angel Studios: *"Alias ha incrementado la productividad de nuestros animadores. Además, estamos impresionados por la alta calidad del soporte que recibimos de esta compañía."*


CID FCA!
GAMEBOY
SUPER M
GAME BOY
DONKEY KONG
PUSH START
©1994 Nintendo
PHILIPS
FULL AUTO STOP
DONKEY KONG
TETRIS 2
Super GAME BOY
SUPER NINTENDO
SELECT
START





Cuesta entre 9.000 y 11.000 pts

Ya está a la venta Super Game Boy

Desde la última semana del mes de Agosto podéis encontrar en las tiendas el **periférico de moda** entre el mundo Nintendo: **Super Game Boy**. A un precio que oscila entre las **9.000 y las 11.000 pts** (es la primera vez que Nintendo España no fija un precio directamente a las tiendas), podéis haceros con un artilugio que toma como base la Super Nintendo para dar caña a los juegos de Game Boy.

Como recordaréis de nuestros sucesivos análisis del cacharro (ha estado presente en los últimos números de Nintendo Acción), Super Game Boy no sólo permite ver a tamaño "tele" los juegos para portátil. El accesorio es una caja de sorpresas cuyo mayor aliciente está en la posibilidad de **"jugar en colores"**. Al principio se conformaba con 4 tonos mucho más que cambiantes (las opciones son prácticamente ilimitadas), pero conforme pasa el tiempo van llegando nuevos juegos específicamente diseñados para gozar plenamente de hasta **256 colores simultáneos** en pantalla. **Tetris 2**, el primero de los cartuchos que salió especialmente para este sistema, o **Donkey Kong**, o el mismísimo **Power Rangers** serán algunos incentivos para que en los próximos meses no quede un Super Game Boy con vida... en las tiendas.

De la mano de Proein S.A.

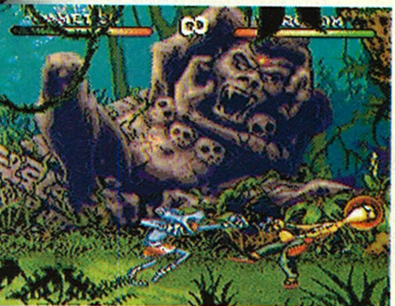
Gametek, ya en España

La distribuidora **Proein S.A.** se está haciendo con un hueco importante en este mundo Nintendo. Tras asegurarse la línea **Microprose** (The Chaos Engine), la casa madrileña acaba de hacerse con los derechos de **Gametek**.

Las primeras consecuencias de este acuerdo empezaremos a "sufrirlas" pronto. De hecho, en **septiembre** está programado el lanzamiento de **Yogi Bear** para la 16 bits, mientras que tendremos que esperar hasta **noviembre** para pelearnos con Brutal, Full Throttle Racing y Tarzan. Por si acaso no os suenan, que sepáis que **Brutal (SNES)** es un original cartucho de 16 megas que pone en liza a 7 luchadores, animales todos, en apocalípticos escenarios. Que **FTR** es un deportivo que auna motos y jetskis a 2 jugadores, también para la **Super**. Y que **Tarzán**, en principio sólo para **Game Boy**, os sumergirá en lo más profundo de la Jungla.



Pantallas "Brutal" en Super Nintendo



Konami hace regresar al héroe de la Marvel

Batman, de nuevo en 16 bits

Konami se ha propuesto que **Batman vuelva a ponerse de moda** y nos da la impresión de que lo va a conseguir. El título en el que están trabajando toma de nuevo la medida al héroe de la Marvel (también de D.C. Cómics) y le introduce en un **arcade de Super Nintendo de 16 megas** que no tiene nada que ver con ningún Hombre-murciélago visto hasta el momento. Que ya sabéis que Konami se lleva la palma en rendir pleitesía al Batman éste.

La nueva heroicidad tendrá por nombre **Batman, the Animated Series** (¿recodáis la serie que Canal + emitió hace bien poco?) y está siendo supervisada por el **equipo de animadores de la Warner**, in person. El protagonista ha cogido esta vez el camino de lo clásico (nada de traje completamente negro), lo enorme y la capacidad infinita de animación. Y sus enemigos, 6 en total (Joker, Poison Ivy, Pinguino, Catwoman, Two Face y Mr. Freeze), el de la inteligencia. Porque no veais en qué "fregaos" van a meter al colega.

El juego será una **mezcla súper potente de estilos**. Desde el beat´em-up a las plataformas, pasando por la persecución en Batmóvil. Y para salir airoso de todo ello, el bueno de Batman contará con la **ayuda de Robin**, Alfred, el Comisario Gordon, la hija de éste (Bab Cat), tu mismo y un buen arsenal de armas.

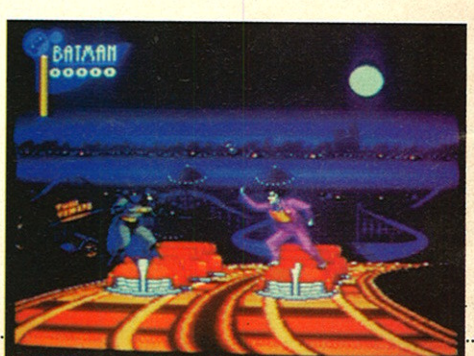
El juego estará en **diciembre en la calle**, vía nuevo distribuidor de Konami en España.







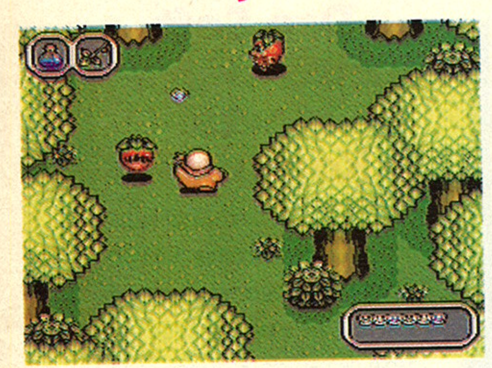


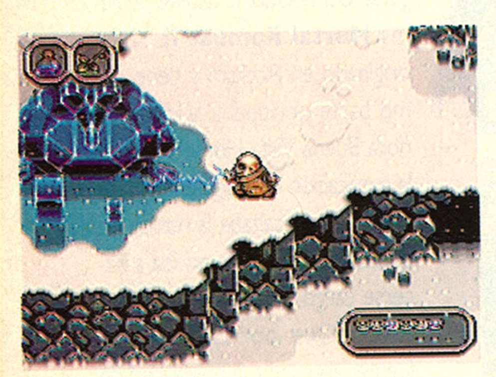




Columbia retrasa la aparición de varios títulos

El mejor software se va al 95





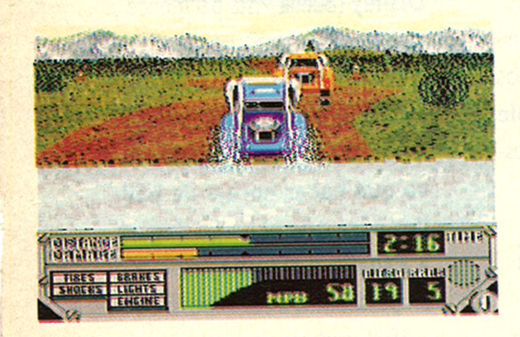
Addams Family Values - Super Nintendo

Varios títulos insigna de **Columbia Tri Star Home Video**, la distribuidora de los cartuchos **Sony Imagesoft** en España, verán retrasado su lanzamiento al menos hasta 1995, a causa de los sucesivos cambios de planes que lleva a cabo la compañía inglesa.

El primer juego que sentirá en sus carnes la frustración de programaciones será **Jungle Strike** en su versión Super Nintendo. Aunque **Elite** mantenía como fecha el mes de noviembre (y de hecho así lo notificamos en nuestra preview exclusiva), todo parece indicar que el cartucho del helicóptero se marchará a principios del mes que viene.

Junto a él, y también sin fecha definida, hemos de hacer notar las **temporales bajas de Addams Family Values,** la segunda parte también peliculera de la Familia Addams; **Super Off Road: The Baja,** otra segunda mitad, esta vez de aquel SOR de Tradewest, que por fin había entrado en los planes de algún distribuidor para este año; y **Pinkie**, una nueva y original mascota de color rosáceo diseñada por Domark, que prometía arrasar estas navidades.

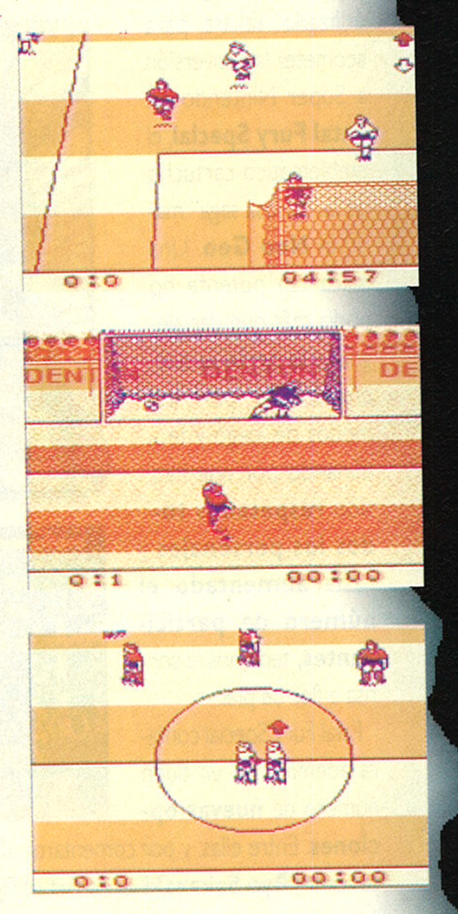
Por otra parte, y ya sin tanto ánimo de retraso, parece que se confirman las fechas anunciadas sobre **Vortex. El primer cartucho con chip FX que no llegará de la mano de Nintendo,** estará en España a principios del enero que viene. Otros que tampoco han perdido fechas en Columbia son **The Flintstones**, que se mantiene en noviembre, y **Double Dragon V**, que estará muy pronto en vuestras tiendas favoritas... de videojuegos.





Super Off Road: The Baja - Super Nintendo

Llegan Soccer y Ducktales 2



Dos son los nuevos títulos **Game Boy** que Nintendo tiene preparados para el mes de **noviembre**. Se trata de **Soccer y Duck Tales 2**, unos cartuchitos que darán mucho que hablar

El primero es la conversión a portátil del afamado **World Cup Striker, de Elite**, que hace poco vimos en su versión Super Nintendo. Gráficos de buen tamaño y una **sorprendente jugabilidad** harán de él una perfecta a puesta para los forofos del fútbol llevadero. Curiosidad: el título se lo han puesto en Japón. Y el otro es la **segunda parte** de las **patoaventuras** que no hace demasiado gozamos en esta tierras. Duck Tales 2 promete de nuevo **plataformas, acción y personajes** consagrados de la **Disney**.

¡Silencio, se rueda!

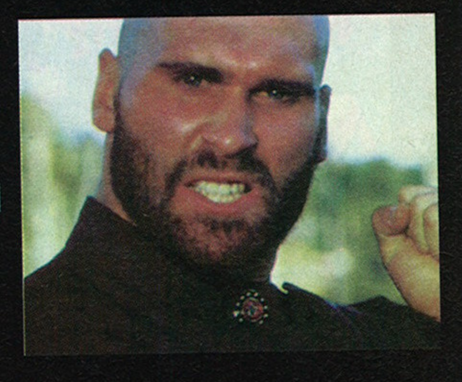
Más noticias sobre SF II, la película

La película que dirigirá Steven De Souza se llamará **Street Fighter II: The Battle of Shadaloo** y se está rodando en este momento en algún lugar de la **Costa Australiana**. En esos magníficos exteriores localizarán un lugar llamado Shadaloo y dirán que pertenece al **Sudeste asiático**. Además contarán que allí, en plena guerra civil, un odioso señor de la guerra llamado **Bison**, ha puesto en jaque a las fuerzas internacionales secuestrando a **63 voluntarios internacionales** y exigiendo un rescate de **¡20 billones de dólares!**

Estados Unidos reaccionará pronto y enviará un **comando suicida encabezado por Guile**, a quien rápidamente se le unirán **Ken Masters y Ryu Hoshi**. Puestas así las cosas, no se harán esperar demasiado las cámaras de la Global New Television. Con **Chun Li** en el papel de reporter principal, y **Dee Jay y Honda** en el de cámaras.

¿Que cómo terminará esto?, ¿que cuándo lo veremos? **¡En diciembre!**





GANADORES CONCURSO KIRBY´S ADVENTURE

A continuación, el listado de los **25 ganadores** que se llevan un cartucho NES de **Kirby´s Adventure**. Enhorabuena y, a seguir en la NES, en Nintendo Acción, en Kirby...

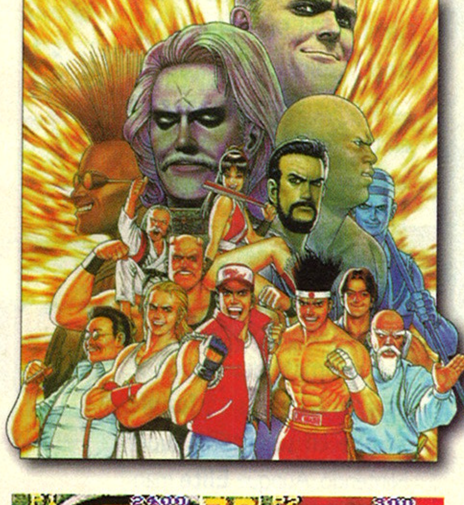
Fco. Javier Rguez .Esteban	Valencia
Julio Romacho Hipólito	Madrid
Marcos Miguel Navarro	Madrid
Manuel Ibañez Herrero	Valencia
José M. Jurado Bueno	Málaga
Carlos Caselles Jiménez	Madrid
Sergio Roig Guardiola	Morella
Toni Gualda González	Paiporta
Francisco Ruiz Cano	Palma de Mallorca
Roberto López Saco	Vigo
Antonio Sánchez Serrano	Jaen
José Luis Mateos Márquez	Benalup
José Fernández Peinado	Reus
Mario Martínez Sánchez	Murcia
Francisco Fontalba Pinto	Osuna
Pablo J. Hdez. Saura	Cartagena
Juan Luis Garrido Trejo	Madrid
Daniel Herrera Benitez	Jaen
Luis García Franco	J. de la Frontera
Fermín Goñi Los Arcos	Pamplona
Luis E. Aroca Castello	Albacete
Manuel López Lourés	Lugo
Eduard Martínez Díaz	S. Sadurni D´noya
Sergio Granados García	Getafe
Felipe Aguilar Picazo	Albacete



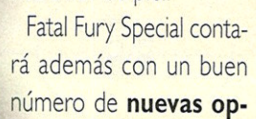
NEXT LEVEL

Se acerca Fatal Fury Special
Otra vez Takara

Hasta **32 megas** ha utilizado Takara para acometer la conversión a Super Nintendo de **Fatal Fury Special**, el emblemático cartucho de la "furiosa saga" made in **Neo Geo**. Una placa tan potente no podía más que dar alegrías y lo cierto es que, empezando por los modos de juego y terminando por que han sido **respetados todos los personajes** y hasta **aumentado el número de participantes,** tenemos la sonrisa a flor de piel.



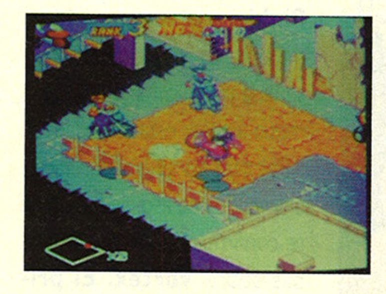




Fatal Fury Special contará además con un buen número de **nuevas opciones**. Entre ellas, y por comentaros algo, el **Dream Match**, un combate contra **Ryo Sakazaki**, el de Art of Fighting; y el **License Play**, tres minutos para ganar al máximo número de luchadores seleccionados aleatoriamente por la máquina. **Ocho niveles de dificultad, el increíble doble plano de scroll** y un magnífico **Dolby Sorround System** os estarán esperando, en estas tierras, allá por mitad de 1995. Creednos.

Llega la serie de moda en Estados Unidos
Biker Mice from Mars ya está en manos de Konami

El juego que va a dar vida a estos raboneros súper marchosos en Super Nintendo tendrá **8 megas** y será obra de Konami. En él se nos propondrá controlar a **tres de los motoristas** y a sus vehículos, a lo largo de **5 territorios diferentes**. El objetivo será ganar a toda costa al mismo tiempo que se disfruta de una perspectiva Rock´n Roll Racing, con **split screen para gente simultánea.**





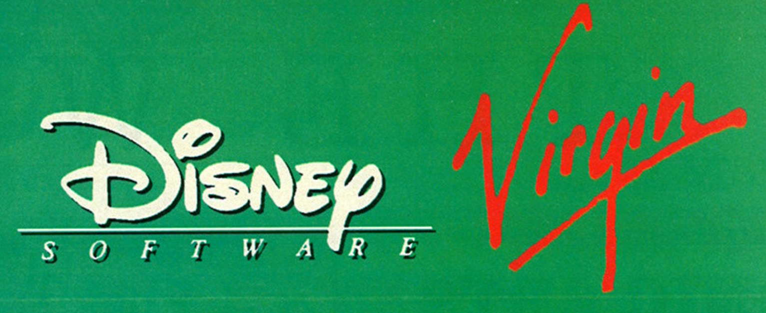
Biker Mice... estará en diciembre en España, antes de que la serie con más tirón en EEUU llegue a nuestra tele.



Ante la negativa de Buena Vista Home Video
Dro Soft distribuirá Mortal Kombat II

DroSoft ha dado carpetazo a uno de los **culebrones del software veraniego** (y vosotros sin saberlo) que amenazaba con alargarse demasiado. El asunto se llama **Mortal Kombat II**, se ha originado en Acclaim y tiene como parte principal a la distribuidora Buena Vista Home Video. Y la explicación es la siguiente: Hace algún tiempo saltaba la noticia de que esa distribuidora no iba a hacerse cargo del cartucho de Acclaim. ¿Que por qué? Bueno, fuentes apuntan a la posibilidad de que el cartucho fuera **demasiado violento y a que la familia Disney** (Buena Vista pertenece a esta multinacional) no viera con buenos ojos el cartel. La negativa de Buena Vista no se confirmó hasta última hora, y **Acclaim tuvo que hacer encaje de bolillos para que el juego llegara a España a tiempo** (cosa que empezábamos a ver imposible).

Afortunadamente, las noticias se tornaron positivas. Hace un par de días la **distribuidora DRO-SOFT nos confirmaba que había alcanzado un acuerdo con Acclaim** que les transformaba en únicos y legales distribuidores de **Mortal Kombat II en todas sus versiones** (incluidas Super Nintendo y Game Boy). Además, apostaban por mantener la fecha de lanzamiento mundial, 9 de septiembre o lo que se ha dado en llamar Mortal Friday. Con lo que el cartucho está, más que nunca, a punto de caramelo.



Presenta El Video Juego

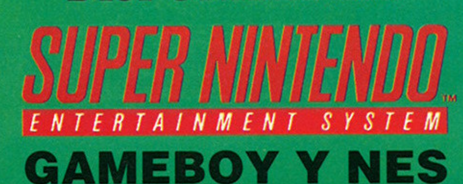
El CLASICO de Walt Disney

El Libro de la Selva



Cubre tus necesidades básicas y escolta a Mowgli a través de la jungla hasta dejarlo sano y salvo en el poblado de los humanos. ¡Lucha contra la serpiente de ojos saltones, y vence a Shere Khan, el tigre voraz, en esta excitante aventura basada en un clásico de Disney! ¡Te volverás loco!

DISPONIBLE EN:



GAMEBOY Y NES

Distribuido por Arcadia Software, S.A.

VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT
338a Ladbroke Grove, London W10 5AH



¿Qué está programando?

ELECTRONIC ARTS

Este mes nos hemos dado un garbeo por el **cuartel general de EA** para ver en qué cosillas está trabajando esta gente. Y la verdad es que nos han sorprendido. **Tres en especial fueron las joyas** que nos dejaron paladear y de las que extraer alguna pantalla. Las conocíamos, pero no teníamos la menor idea de lo avanzado de su desarrollo.

El primero se llama **NBA 95**. Utiliza una perspectiva y jugabilidad idéntica a la vista en **FIFA Soccer** (incluido el ángulo de visión a 45°), sólo que con tipos más altos y hábiles con las manos. En él estaban los **grandes jugadores de la NBA**, todos los equipos, mates y mejores jugadas. Y además permitía la participación simultánea de **5 jugadores**.

El segundo se llama **Madden 95**, y aunque no somos forofos de este tipo de fútbol, la verdad es que nos dejó alucinados. La conocida saga no variaba en exceso, pero todo había mejorado. **Las animaciones eran más reales**, los gráficos más vistosos, la perspectiva había sido corregida y hasta **32 equipos** estaban incluidos en el evento. Una pasada.

El tercero, y último, también tiene estrella. Lleva por nombre **Michael Jordan**: Chaos in the Windy City y, lógicamente, apuesta por el ex-Bull como principal protagonista. Su papel será a lo **Soccer Kid, sólo que con mejores gráficos** (la digitalización de Jordan es auténtica), escenarios a la altura de las circunstancias y una pelota que bota-es lanzada-tiene fuego que os mantendrá atrapados a todas horas.

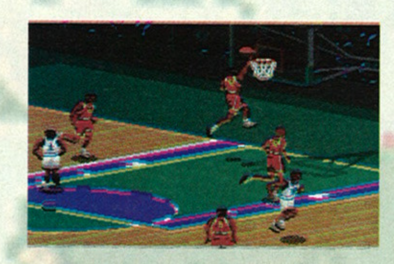
Todo lo que habéis leído de estos juegos corresponde a su **versión Super Nintendo**. Y si queréis que os digamos algo sobre las fechas de lanzamiento, es muy posible que **todos se vayan al 95**, aunque no tenemos muchas esperanzas con la salida al mercado de John Madden. Nunca ha resultado demasiado rentable en estas tierras.



John Madden' 95 - Super Nintendo



Jordan Adventure - Super Nintendo







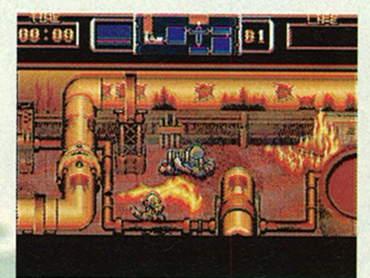
NBA'95 - Super Nintendo

¡Qué Flash!

Si os decimos que **NBA Jam** va a tener una **peculiar continuación** en menos que canta un gallo, ¿qué cara pondríais? ¡De sorpresa! Bien, pues alertad los oídos que hemos leído por ahí que la **conversión de NBA Jam Tournament Edition**, la recreativa de Williams, está al caer. A lo mejor es sólo un rumor pero el caso es que Acclaim ha comentado que tendrá preparada una placa especial para este arcade **antes de navidades**. Y también ha osado adelantar algunas cosas que de momento sólo veremos en Super Nintendo. Por ejemplo, que contará con el elenco **actual de la NBA** (Saq incluido); que habra **más turbo, opciones de velocidad** y nuevos mates; que encontraremos personajes ocultos que irán desde **Godzilla** a Raiden; y que **los equipos constarán de tres jugadores**. ¡Toma sorpresa!

¿Qué pasa en Japón?

LLAMARADAS, POR HUMAN





Pantallas Super Nintendo de Firemen, by HUMAN

¡Vaya, hombre! El último juego de Human parece haber sido programado en España. Por la **fiebre de los incendios**, más que nada. Y es que **The Firemen**, el último producto de la compañía nipona para **Super Nintendo**, va de **fuegos, bomberos**, situaciones apuradas y otras fogosidades varias. Ahí tenéis las imágenes. A los **dos bomberos protagonistas** (uno de ellos no lo controla nadie, pero no veáis lo que ayuda), a las incipientes llamaradas, a las zonas urbanas típicamente "chinakas" y a todo eso que en **Japón ya adoran**. Desde luego la idea es original, pero es que además el planteamiento acompaña un montón. Echad un ojo a la perspectiva aérea, en ángulo, o a los **gráficos tipo Final Match Tennis**, y veréis qué razón tenemos. Es la nueva fiebre nipona.

¡Qué Flash!

Asunto Kick Off 3, y lo que te rondaré moneda. Vayamos por partes. Kick Off 3, la genialidad de Anco heredada de Dino Dini, estuvo un mes en las páginas de las mejores revistas especializadas de Europa. Otro mes en el dique seco. El siguiente en la sección de noticias porque **Imagineer había cancelado su lanzamiento**. Y ahora vuelve a ser novedad porque parece que, al fin, **Kick Off 3 saldrá a la calle**. Tal y como nos han cofirmado fuentes solventes, **Vic Tokai acaba de llegar a un acuerdo** con Imagineer para hacerse cargo de este juego. Y según afirma el semanario CTW, será el **26 de noviembre cuando la compañía nipona lo ponga a la venta**. El juego, y una **campaña promocional de 200.000 libras en el Reino Unido**. Así que, chicos, volvemos a estar de enhorabuena. Tarde, pero de enhorabuena.

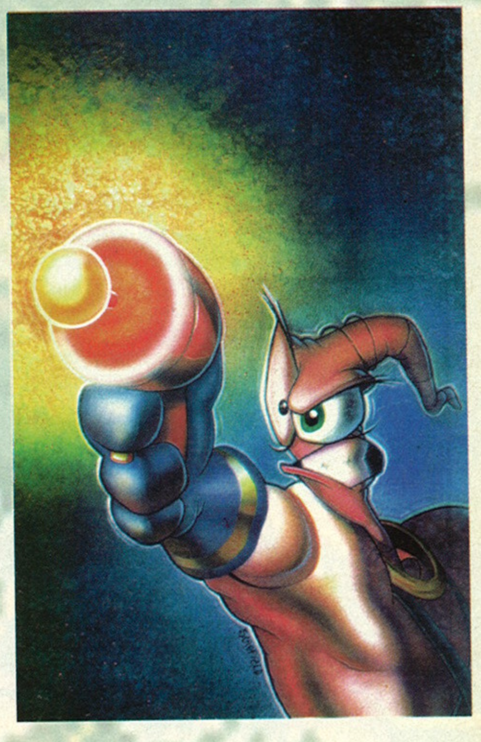
PRIMERAS IMÁGENES

Earthworm Jim (Shiny Entertainment)









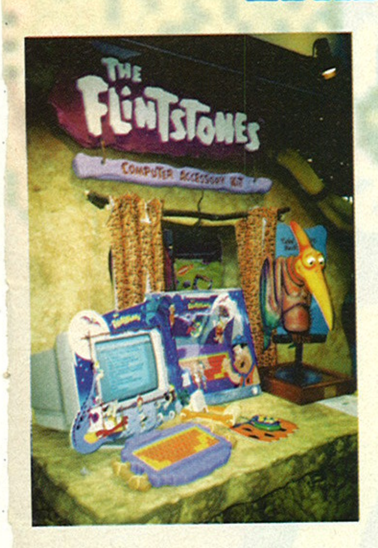
No es el primer juego para la **Super** que gana premios antes de estar en la calle, pero sí posiblemente el más esperado de todos ellos. **Earthworm Jim tiene unos papás de talla**, un personaje algo más que original y una concepción fuera de tono. Además, llegará precedido por un abanico de dibujos y cómics que os dejarán sin habla.

El colega de marras es un marciano embuido en un traje cargado de poderes extraterraqueos. Fue creado por **Douglas TenNapel**, aunque el equipo de **Shiny Entertainment** le diera luego forma. ¿Quién es Shiny? Shiny es un grupo de programadores que trabaja en USA bajo la dirección de **Dave Perry** (ex-alma mater de Virgin y programador de Aladdin y Cool Spot).

El cartucho ha sido desarrollado utilizando un concepto nuevo llamado **TAOS** (permite programar varias versiones del mismo juego al tiempo). Y todos los tiros se han dirigido hacia un arcade multifase dominado por el **sentido del humor** y la originalidad de planteamientos. ¿Algún alarde técnico? Millones de ellos, pero a ver si os impacta éste: Shiny ha utilizado **12.000 frames de animación para dar vida al juego**.

¿y en U.S.A.?

SPIELROCK EN PLENA EDAD DE PIEDRA



El "se lleva" americano lo repartimos este mes entre el **cine, el marketing y lo puramente jugable**. En esas condiciones no nos cabe más remedio que hablar del **fenómeno Flintstones** y de la trascendencia que empieza a tener en los EEUU.

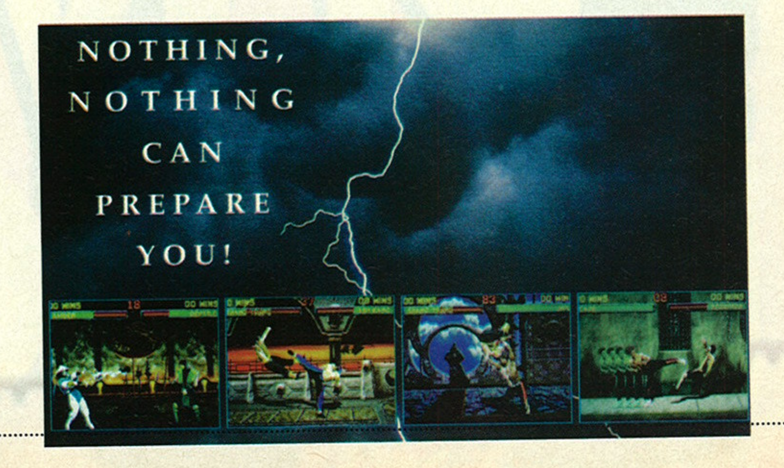
Primero la película, con Goodman, Moranis y un Brian Levant que ha sabido tejer encajes: no es nada fácil reproducir un corto animado de los Pica-pica en 1 hora y 29 minutos, ni con la ayuda de los Silicon Graphics. **Segundo, el juego. Programado por Ocean y distribuido por Sony** (saldrá allá para Noviembre), el cartucho tiene una pinta de muerte, un Flintstone personalizado y unos escenarios de aupa. Y tercero, el merchandising. Pronto, a la voz de ya, **proliferarán las camisetas, cepillos de dientes**, figuras de cartón, pósters y esas cosas que a uno le hacen rascarse el bolsillo. Como el mini-ordenador que veis en la imagen.

Estados Unidos siempre se ha caracterizado por **magnificarlo todo**, y la verdad es que los Flintstones no iban a ser menos.

¿y en U.K.?

MÁS "MORTAL" QUE NUNCA

El gore, la sangre, los nuevos movimientos especiales, el CD musical, la campaña de **marketing elevada a 10 millones de $,** los nuevos Kombatientes, la recreativa, el morbo, todo eso y mucho más está a punto de darse de bruces con un montón de compradores en cuanto, **9 de septiembre, MK II esté en la calle**. Que no os sorprendra pues, que dediquemos al cartucho de Acclaim todos los parabienes de esta sección. Los chicos de NBA Jam se lo han sabido montar perfectamente: **dando expectación, susurrando maravillas**, dejando ver sin dejar ver, **convenciendo a Nintendo de que existe la sangre** y prometiendo que todo lo que hemos visto hasta el momento es real, tan real que te dolerá.



Todo el que haya practicado el sano deporte de pasarse un fin de semana en casita con las narices pegadas a la tele, el mando a distancia en una mano y un bocadillo de tortilla en la otra, se habrá topado alguna vez con una serie de televisión de **corte japonés, cutre** a más no poder y en la que la batería de efectos especiales descansa sobre el **cartón-piedra** como mayor adelanto tecnológico. Semejante joya de la pequeña pantalla responde al nombre de **Mighty Morphin Power Rangers**, y con ella se produce un curiosísimo fenómeno generacional: **los padres la aborrecen** como uno de los mayores bodrios de la programación, mientras que **sus hijos la adoran** de forma incomprensible para ellos.

En un mundo en el que la lógica funciona de forma inexorable, es de cajón que a un éxito como el de los Power Rangers le siga una campaña de merchandising a tono con la rangermanía imperante. **Bandai**, encargada de llevarla a cabo, sabe que los chavales de nuestro

La ficha

- Bandai
- Game boy
- Beat-'em-up
- 2 megas
- Finales de Septiembre



Bandai nos propone un futuro japonés

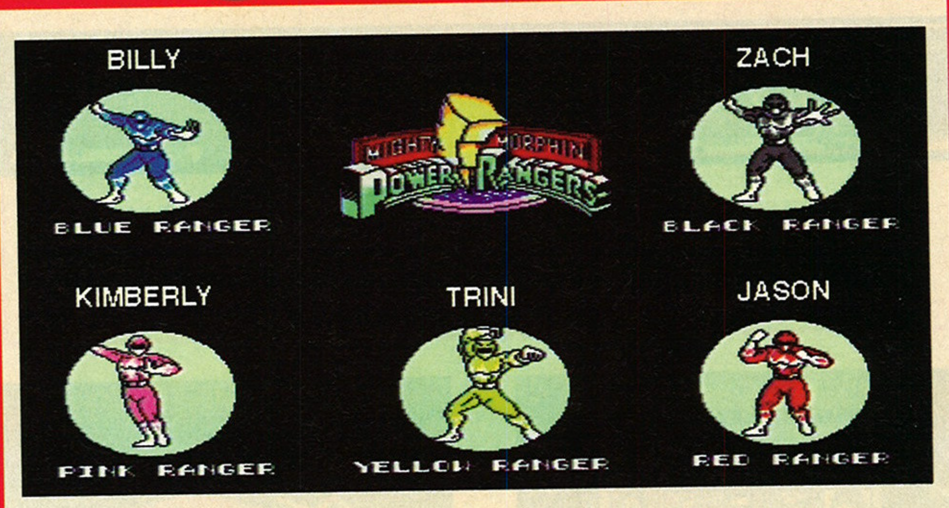
POWER RANGERS



país no sois muy diferentes a los del resto del mundo, así que ya podéis iros preparando para lo que se os viene encima: la **imagen de los Power Rangers va estar presente en muñecos**, camisetas, tebeos y hasta videojuegos. Efectivamente, habéis leido bien: cuatro palabras más atrás pone "videojuegos", y como esta revista trata de eso, será cuestión de ir al grano.

Lo que Nintendo Acción tiene el honor de presentaros en estas páginas es la conversión de las aventuras de los cinco Power Rangers en cartucho de Game Boy. O mejor dicho, de **Super Game Boy**, porque el juego estará especialmente diseñado para que los poseedores del adaptador puedan disfrutar de él conectándolo en su Super Nintendo. ¿Qué ventajas les reportará? Pues la principal será que cada uno de los cinco protagonistas tendrá su color característico, que será el tono que imperará en todo lo que aparezca en pantalla: escenarios, enemigos, etc. Y ya que hemos lo hemos apuntado, terminemos de desvelar el tema de los personajes:

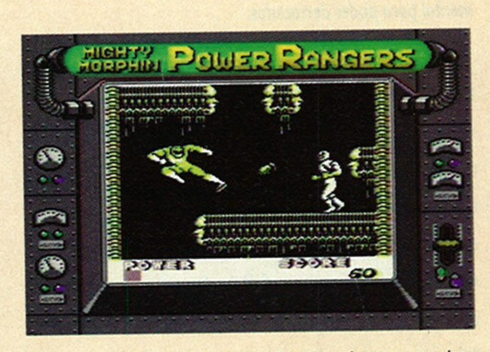
Rangers a la carta



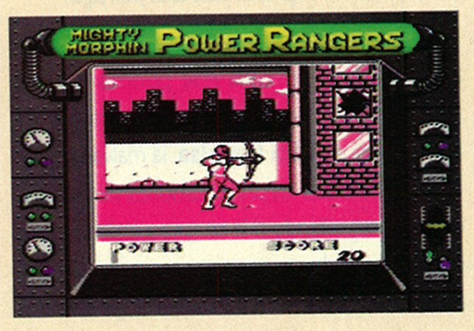
Estos intrépidos muchachotes son los ***cinco Power Rangers*** *que aparecerán en el juego. En los capítulos que se están emitiendo en nuestro país se le ha añadido un* ***sexto componente al grupo****, pero vosotros, de momento, os tendréis que conformar con elegir entre* ***Trini*** *(la nota de sabor oriental),* ***Billy*** *(el componente menos espabilado de los cinco),* ***Jason*** *(el líder por antonomasia),* ***Kimberly*** *(la guapa "teenager") y* ***Zach*** *(el morenito practicante del kárate-baile) para jugar. Cada uno tendrá un* ***golpe especial*** *a su disposición, que podrá ejecutar* ***después de haber presionado el botón Select****. Cuidado con la caña que le dais, porque* ***os costará parte de la barra de energía****. Son gajes del oficio de super-héroe.*



La batalla final. *El acto final de Power Rangers será un enfrentamiento cara a cara con la mismísima Rita Repulsa. Vosotros estaréis a los mandos de Megazord.*

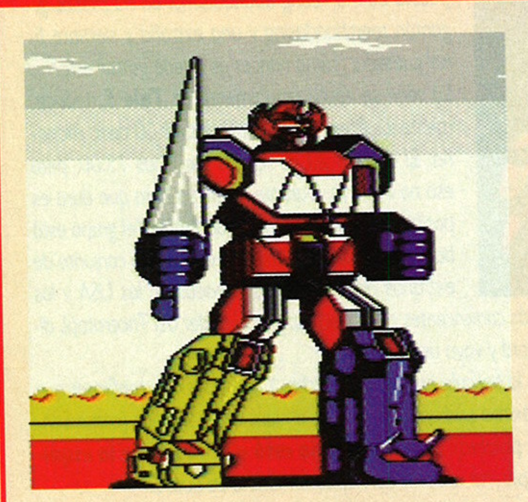


¡Patada voladora! *El juego será un beat-'em up con algunos pasajes plataformeros. Momentos tan intensos y arriesgados como el que veis estarán a la orden del cartucho.*

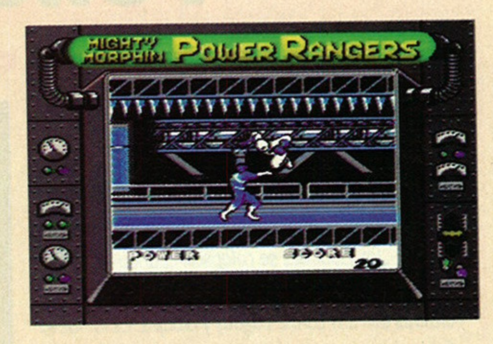


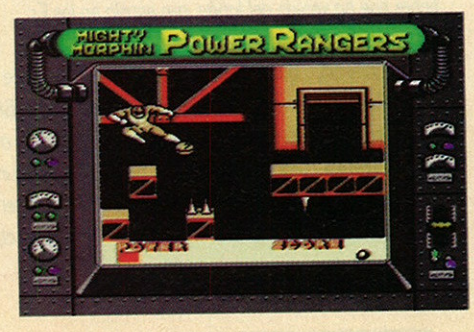
Estos son mis poderes. *Cada personaje tendrá un arma característica, que podrá utilizar pulsando el botón Select. Cada vez que la disparéis, se os restará un poco de energía.*

Con ustedes, Megazord

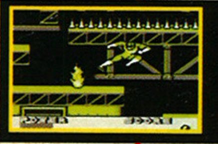


A los más carrozas os recordará a ***Mazinger Z*** *(el mejor, el único, el irrepetible mega héroe japonés), pero no os hagáis ilusiones. Esto que veis al lado es el* ***MegaZord****, un robot multikit y de materiales un tanto cartoneros que utilizan los* ***Power Rangers*** *cuando las cosas se toman oscuras. Eso sí, no tiene nada que envidiar al de los Puños Fuera. En el juego* ***será el protagonista principal de los enfrentamientos con los jefes de final de fase****, cinco en total, que tendrán mucho que decir sobre vuestro futuro en la partida. Ya podéis ir aprendiendo a manejarlo. Que en la serie se deja llevar por los Power chicos en su totalidad, vaya, los cinco.*

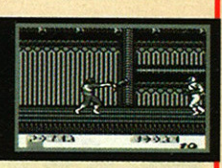




El color de un puñetazo







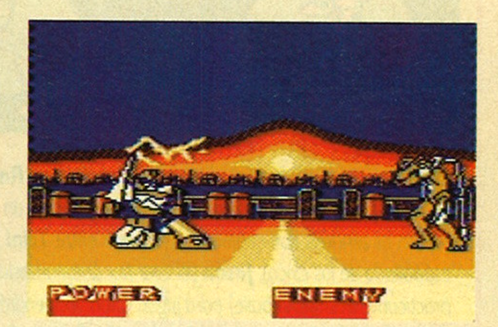
Quien siga la serie sabrá que ***cada Power Ranger tiene un color*** *que le caracteriza. El de* ***Trini es el amarillo****, el de* ***Jason el rojo****,* ***azul el de Billy****,* ***negro el de Zach*** *y, por último, a* ***Kimberly le tira el rosa****. Bien, pues esa precisamente será la característica principal que el Super Game Boy aportará al juego:* ***según el personaje que elijáis, así será el tono predominante en pantalla.*** *¿Cómo sabrá un puñetazo de color rosa?*



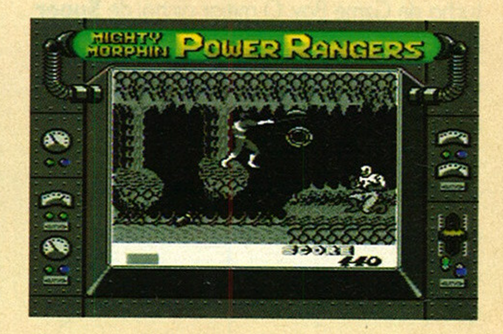
Encima pitorreo. *Cada vez que perdáis una vida, cosa que ocurrirá en más de una ocasión dada la elevada dificultad del juego, Rita Repulsa se reirá de vuestro fracaso.*



¿Cuál es vuestro favorito? *En la serie televisiva ya se ha añadido un sexto Power Ranger, pero vosotros os tendréis que conformar con elegir entre estos cinco para jugar.*



Guardianes de fase. *Una de las constantes del juego. Conocer a la perfección sus movimientos y rutinas será fundamental para poder derrotarlos.*



Con marco y todo. *Power Rangers será un cartucho especialmente programado para Super Game Boy. Una de las novedades será la presencia de un marco propio.*

antes de empezar cada fase podréis elegir a vuestro Power Ranger favorito para enfrentaros a las fuerzas de **Rita Repulsa**, la malvada.

Una vez hechas las presentaciones de rigor, os estaréis preguntando si la cosa va a ir de carreras de coches o de componer canciones. Bueno, pues que sepáis que los Power Rangers se desenvuelven muy dignamente a la **hora de luchar**, y a eso es a lo que se van a dedicar durante las **cinco fases** que tendrá el juego. En resumidas cuentas, que Power Rangers va a ser un **beat-'em up convencional** con algún que otro **toque plataformero** en alguno de sus niveles. Tampoco va a faltar durante las partidas un elemento tan característico de los capítulos televisivos como las peleas protagonizadas por el poderoso **Mega Zord**, que tendrán lugar cuando os enfrentéis al guardián final de cada fase.

Con esto, y unas cuantas cosas más que nos guardamos en el tintero, queda completado este primer adelanto de uno de los **juegos con más tirón** que están a punto de ver la luz en Game Boy. Será antes de lo que esperáis, y con una parafernalia fantástica.

Power rangers, la serie

cosas de la ingeniería japonesa



A cualquiera que le dijeras que en Estados Unidos ***racionan los juguetes de Power Rangers****, creería que estamos de mofa o hablando de la Bosnia ocupada. La cosa tiene bemoles, pero es cierto. Y no sólo están parcelados los "muñecos made in Bandai": las ciudades se colapsan cuando llegan los héroes, hay calzoncillos, cepillos de dientes y otros enseres con sus caras, slogans y dibujos. Es la nueva fiebre que ha venido del Japón, con escala en los Estados Unidos (****67% de cuota de pantalla*** *entre el público infantil), y que amenaza con alterar las vidas de otros tantas almas hispanas. Power Rangers reinventa el mito Ultraman, da vida al Bioman de siempre y reta continuamente al fenómeno ninja de las Tortugas. Esta argucia del productor egipcio* ***Haim Saban*** *combina afortunadamente el juego cursi de cinco chavales Bervely Hills, con la parafernalia del muñeco de trapo Mazinger Z. Lo que se obtiene es una genialidad para mentes acostumbradas. Y lo que se obtiene también es un presupuesto de marketing abultadísimo, un no menos gigantón merchandasing y una extraña y siempre final cuestión: ¿cómo narices os puede gustar esto?*

La serie se emite actualmente en ***Tele 5,*** *teóricamente los fines de semana, a las 11.00 de la mañana. El domigo 20 de agosto fue a las 15.00, pero eso no importa. Durante la media hora que dura es posible comprobar la solidaridad racial (el grupo está bastante equilibrado en este sentido), un conjunto de extrañas artes marciales filmadas en los USA y los nombres y poderes más convincentes de la galaxia: ¡por el poder del Triceratop!, dinozord, megadragonzord y vaya usted a saber.*

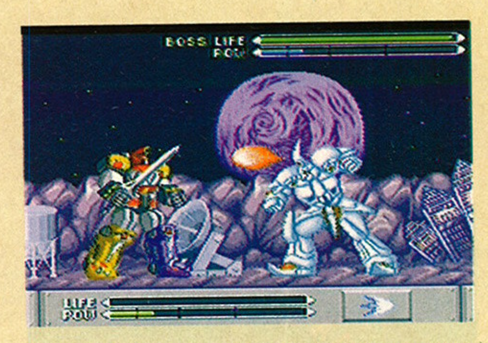
Corre el rumor de que la película está ya en marcha. Y casi podemos confirmar que en temporadas de máxima audiencia la serie se emitirá todos los días (como Sensación de Vivir, en una palabra). La ***rangermanía está a la vuelta de la esquina****, así que el ritmo nipón ha vuelto a dar sopas con onda, de nuevo.*



Una característica común. *Al igual que en la versión para Game Boy, en el juego de Super podréis jugar con cualquiera de los cinco Power Rangers.*

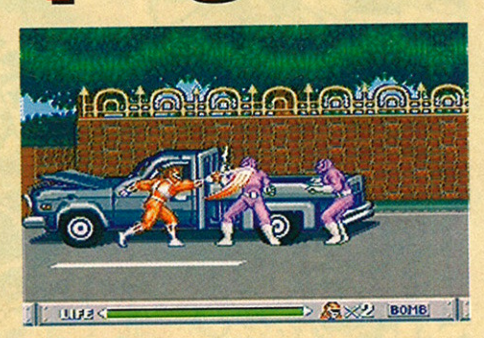
la ficha

- Bandai
- Super Nintendo
- Beat-'em-up
- 16 megas
- Octubre



La traca final. *En esta versión para Super Nintendo, el MegaZord sólo aparecerá al final del juego. Lo hará para enfrentarse hasta con tres robots diferentes.*

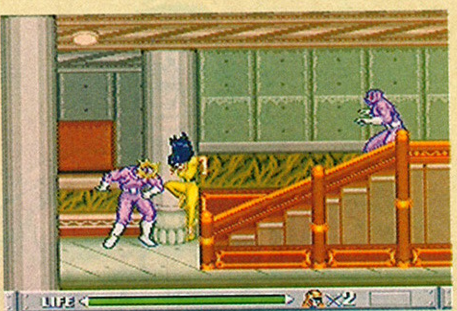
La rangermanía también pegará fuerte en la Súper



Como en los mejores beat-'em ups. *Casi todas las fases tendrán desarrollo horizontal. Así se pega mucho mejor.*



El poder de un Ranger. *Todos los protagonistas podrán utilizar una poderosa bomba una vez en cada fase.*



Con forma humana. *Los Power Rangers empezarán las fases sin vestir el traje de combate que les caracteriza.*

Qué, ya estabais con la mosca detrás de la oreja con esto de los Power Rangers, ¿verdad? ¿Pensabais que los cinco héroes cutre-galácticos se habían olvidado de vuestra Super? Pues estad tranquilos, porque los **16 bits de Nintendo también tendrán su ración de rangermanía** a partir del mes que viene.

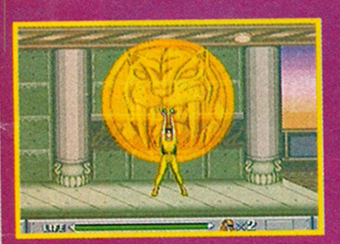
El planteamiento del juego será basicamente el mismo que el de Game Boy, pero con las obvias variaciones y mejoras a nivel gráfico y sonoro. Para empezar, la versión de Power Rangers para Super Nintendo será también un **beat-'em up** al que podréis jugar con cualquiera de los **cinco protagonistas** de la serie. Los cambios vendrán porque en cada fase comenzaréis teniendo **aspecto humano**, si se puede decir así, para invocar más adelante a vuestro Dino Zord correspondiente. De esta forma, el resto de la fase lo recorreréis ataviados con el atuendo de Power Ranger hasta llegar al jefe de turno.



Llaves especiales. *Haciendo combinaciones de botones se obtendrán golpes tan efectivos como el que veis.*

El **robot MegaZord** también se dará una vueltecita por la Super, pero eso será al final de la aventura, cuando os toque enfrentaros al enemigo final del juego (nosotros ya hemos probado su resistencia). Hasta entonces, recorreréis **cinco fases en las que los masillas** se pondrán más pesados que una fabada en pleno agosto. Menos mal que la gama de golpes de vuestros personajes será lo bastante variada como para acabar con todos ellos, porque sino... Pero eso será **el próximo Octubre**, que pasará a la historia como el mes en el que la rangermanía llegó a la Super Nintendo.

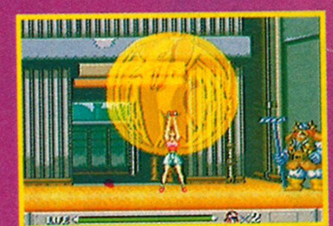
Estaremos allí para contároslo.





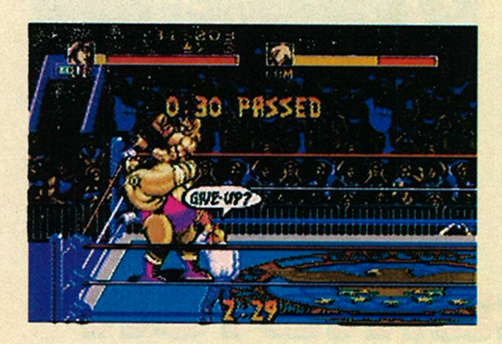






SATURDAY NIGHT

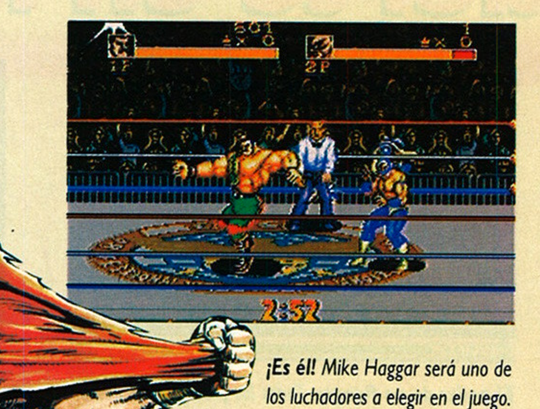
• Capcom • Super Nintendo •



¿Te rindes? *Cuando estéis en una situación apurada, el árbitro os dará la oportunidad de tirar la toalla.*



Tranquilos chicos. *La parafernalia típica de los combates de catch, discusiones incluidas, quedará fielmente reflejada.*



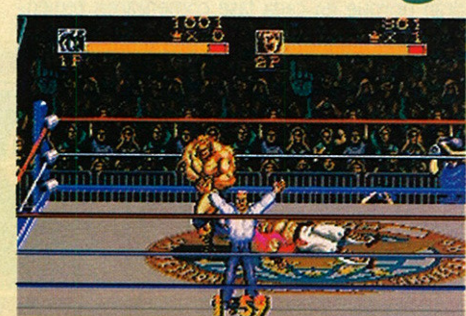
¡Es él! *Mike Haggar será uno de los luchadores a elegir en el juego.*



El espect
Wrestling ten

El Sábado por la noche es una fecha casi mágica para la gran mayoría de los mortales. Hay quien lo dedica a practicar la barra fija (la de los bares de moda, por supuesto), otros que se hacen los dueños absolutos del mando a distancia y se tragan todos los programas que pongan en televisión (especialmente los subiditos de tono) y, por qué no, existe gente que incluso tiene la osadía de acostarse pronto para madrugar al día siguiente (éstos son los menos, os lo aseguramos). Pues bien, resulta que un poco más allá del Atlántico, en los USA para más señas, gustan de pasar la noche del **sábado** (Saturday Night, que diría Travolta) **viendo combates de lucha libre**.

Aquí, en nuestro país, el catch también ha ganado adeptos en los últimos tiempos, así que la próxima llegada de **Saturday Night Slam Masters** va a hacer feliz a más de uno. ¿Qué por qué? Pues muy simple, porque va a ser la bonita cantidad de **24 megas** dedicada en cuerpo y pixel a estos monstruos del





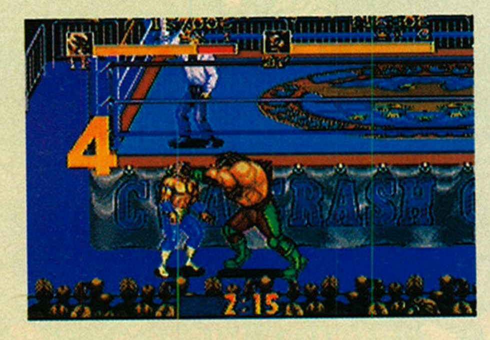
SLAM MASTERS

• Lucha • 24 Megas • Octubre •

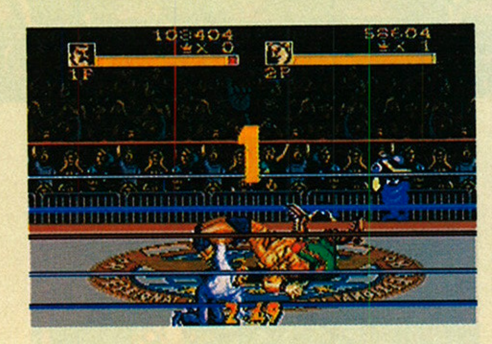


...áculo del ...drá 24 megas





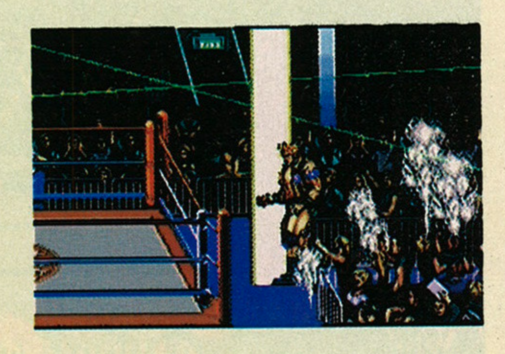
Fuera del ring. *Las peleas también podrán desarrollarse fuera del cuadrilátero, pero sólo durante un tiempo limitado.*



La cuenta de tres. *En Slam Masters tampoco faltarán las cuentas de tres cuando la llave sea la apropiada.*



ring y programada por una compañía del prestigio de **Capcom**. Una reunión de **diez** de los más expertos y **bestiales luchadores** que podáis encontrar en varios kilómetros a la redonda (con la presencia estelar de dos temibles jefes) puestos a vuestra disposición para lo que queráis. Y como vuestro deseo seguramente será que demuestren sus habilidades, imaginaos lo que va a salir de ahí: intensos combates cuerpo a cuerpo regidos por las **reglas de la CWA** (Capcom Wrestling Association), a **vista lateral del cuadrilátero** y unos sprites muy al uso de la compañía americana (tanto, que uno de los protagonistas a elegir será un viejo conocido de la casa, el alcalde **Mike Haggar**).



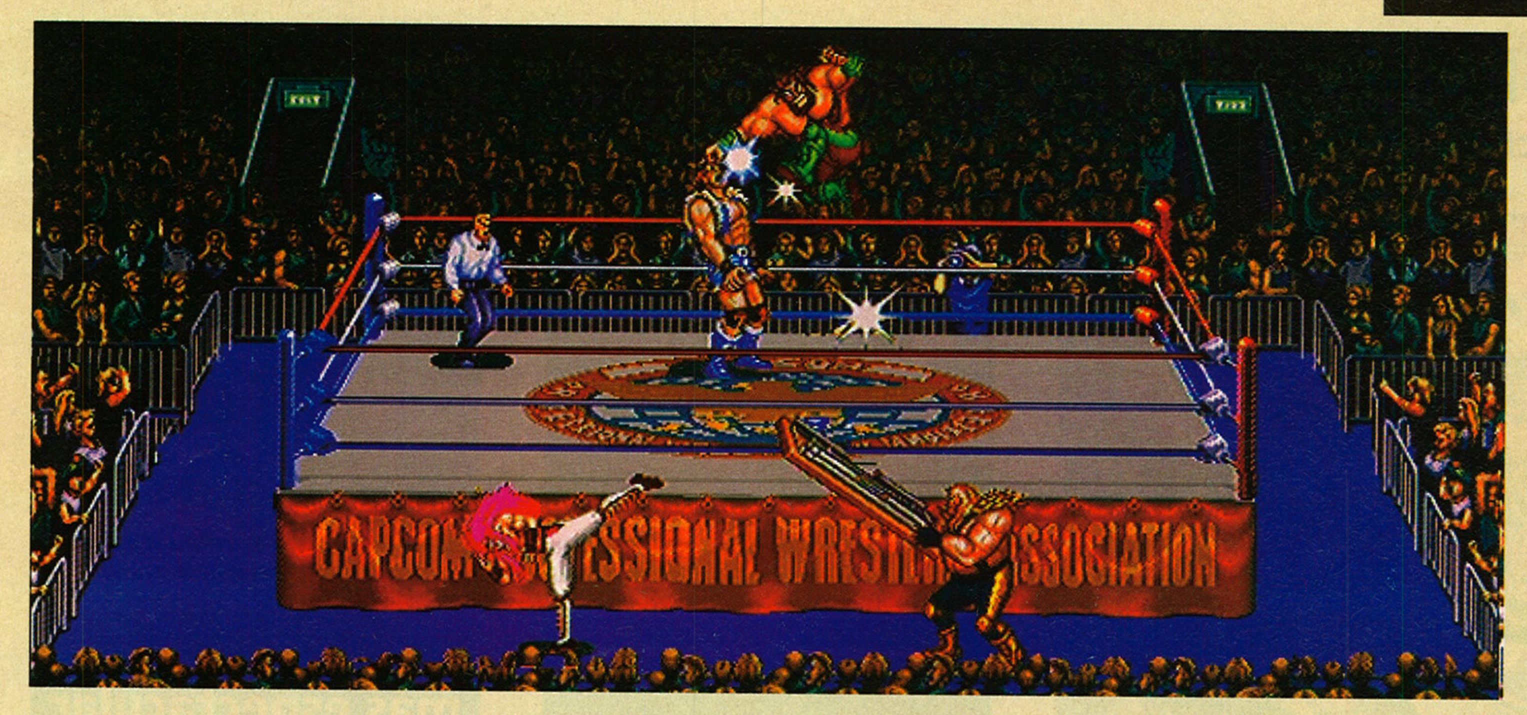
¡Con ustedes...! *Antes de los combates se producirá una presentación de los luchadores de lo más espectacular.*

El dos contra dos más espectacular





Uno de los aspectos más atractivos del catch son los ***combates de 4 luchadores****, y así quedará recogido en los 24 megas de este cartucho. La opción* ***Team Battle Royal*** *(cuatro jugadores simultáneos) permitirá que la dureza de este deporte se dé la mano con la* ***diversión más apabullante*** *que os podáis imaginar. Y es que hay pocas cosas tan adictivas como los* ***piques que se pueden organizar*** *frente a un juego de lucha de tal calibre.*

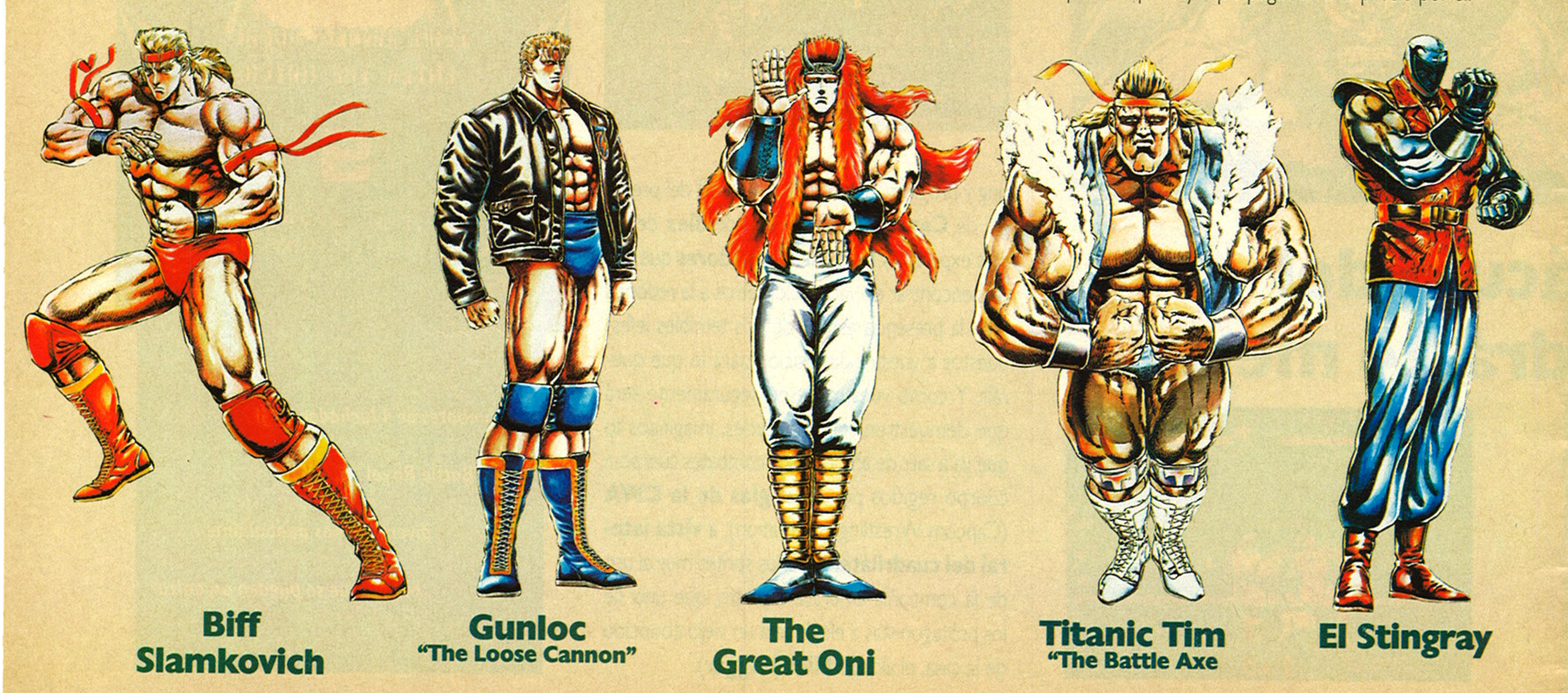


Puestos en acción, habrá dos modos de juego: **Single Match y Team Battle Royal**, lo que traducido al castellano significará combates cuerpo a cuerpo o en equipos de dos luchadores por bando. Y para que la cosa no pierda un ápice de emoción, el Multitap permitirá la participación de cuatro "luchamaníacos" a la vez, que podrán realizar casi todos los golpes que se ven en televisión y algunos más que sólo veréis en vuestra Super: **los golpes especiales** que tendrá cada personaje y que se ejecutarán tras la típica combinación de botones.



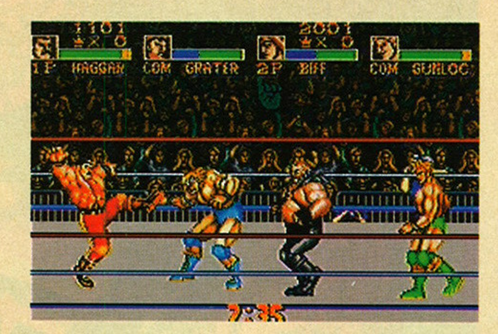
Esto es América. *Si a los yanquis, que de espectáculo saben un poco, les encanta el catch, por algo será. Saturday Night Slam Masters recogerá a la perfección el ambiente y la espectacularidad que rodea a este deporte.*

Los Angeles, Nueva York, Tokyo o Londres serán los escenarios en los que se desarrollen las veladas más emocionantes que se hayan disputado jamás en vuestra habitación. Pero eso: la lucha, los saltos, los movimientos especiales, los fornidos wrestlers y los 24 megas de Capcom, será a partir del mes que viene. Hasta entonces más os vale ir entrenando vuestros músculos, porque **Saturday Night Slam Masters** será un cartucho para campeones de la lucha. Y ya veremos si del bolsillo, porque es posible que haya que pagar un alto precio por él.





A solas o en equipo. *Los dos modos de juego que ofrecerá el cartucho os permitirán disputar combates individuales contra la máquina u otro jugador, o bien por equipos.*



Detalles con intesidad. *La gran definición de los gráficos y una pantalla llena de personajes en movimiento harán que la intensidad de los combates nunca decaiga.*



La llave hacia la victoria

*En Capcom saben mucho de **golpes especiales**. Los responsables de la fiebre Street Fighter que asola el mundo entero no dejan pasar una sóla ocasión de mostrar de lo que son capaces, y Slam Masters será una magnífica oportunidad para ello. Cada luchador podrá efectuar un **mínimo de dos de estos ataques**, cuyos efectos demoledores en el contrario podréis ver enseguida. De momento, las imágenes que veis ahí arriba pueden serviros de perfecto ejemplo. Próximamente os mostraremos lo que pueden llegar a hacer estos angelitos.*

Mike Haggar
"The Uncivil Servant"

Alexander The Grater

King Rasta "Mon"

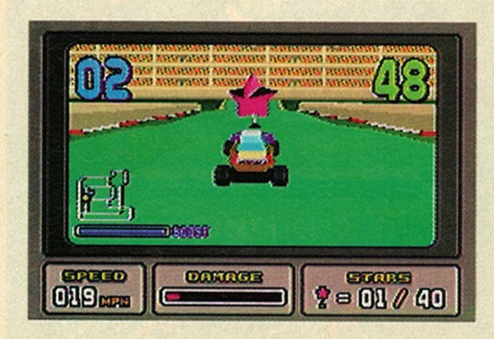
Jumbo "Flap" Jack

The Scorpion



STUNT

• Nintendo • Super Nintendo •



Stunt Trax. *Será el modo para los más hábiles al volante. El objetivol, recoger todas las estrellas dentro del tiempo.*



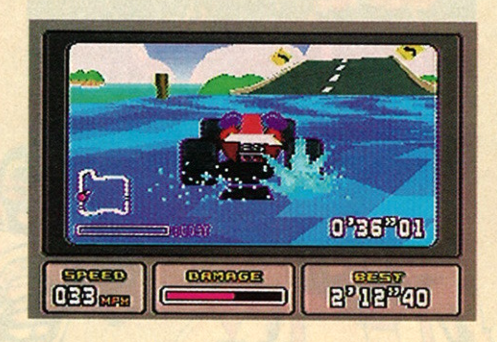
Desde la cabina. *Así se conducirá a perspectiva subjetiva. Será la más espectacular, pero también la más difícil.*



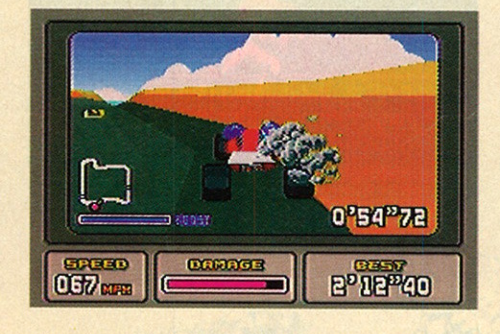
El forzudo de la ruta. *Este enorme trailer será vuestro vehículo en las fases de bonus. Ojo, porque conducirlo será una de las pruebas más complicadas del juego.*



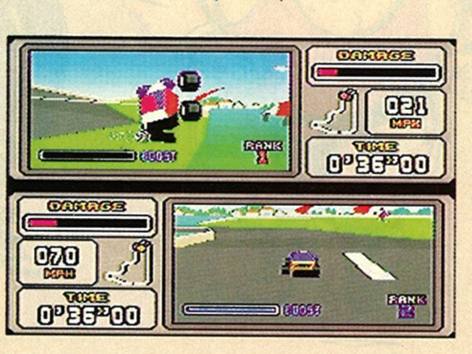
Items en la carretera. *Habrá varios en cada circuito, y os otorgarán segundos extra y un alivio en el nivel de daños.*



Un mundo de sensaciones. *Eso es lo que os hará sentir la enorme calidad técnica del juego. La impresión de realidad será tan cercana como la rampa de la pantalla.*

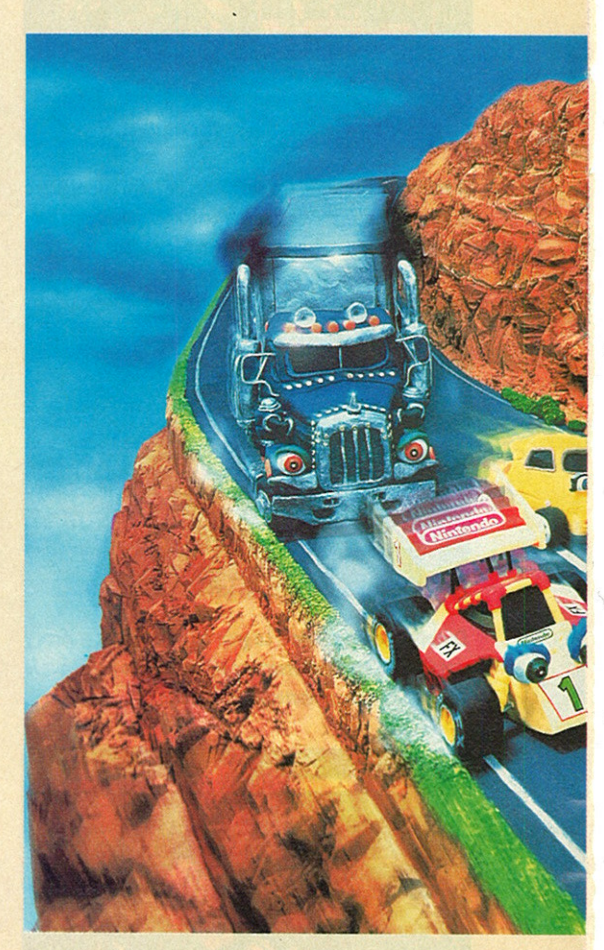


¡Que me quemo! *Cuando la barra de "Damage" se acerque al final, vuestro bólido comenzará a echar humo.*



También a dos jugadores. *Un extraño split, con demasiada ocupación en pantalla, dará la bienvenida a los dos usuarios simultáneos. Conducir así resultará más complicado.*

Muchos meses esperando, muchos kilos de papel gastados en comentarios sin prueba, muchos rumores acerca de su poder, pocos días de vacaciones... estooo, no, en realidad lo que queríamos decir antes de este pequeño lapsus es que por fin **el mes que viene va a estar entre nosotros Stunt Race FX (Wildtrax para nuestros amigos japoneses),** la primera ocasión para que **el esperadísimo chip Super FX2 muestre al mundo de lo que es capaz**. Y que nadie alce la voz, porque podéis estar seguros de que lo va a hacer. Seguid leyendo y veréis.



La última pas
tendrá 4 rue

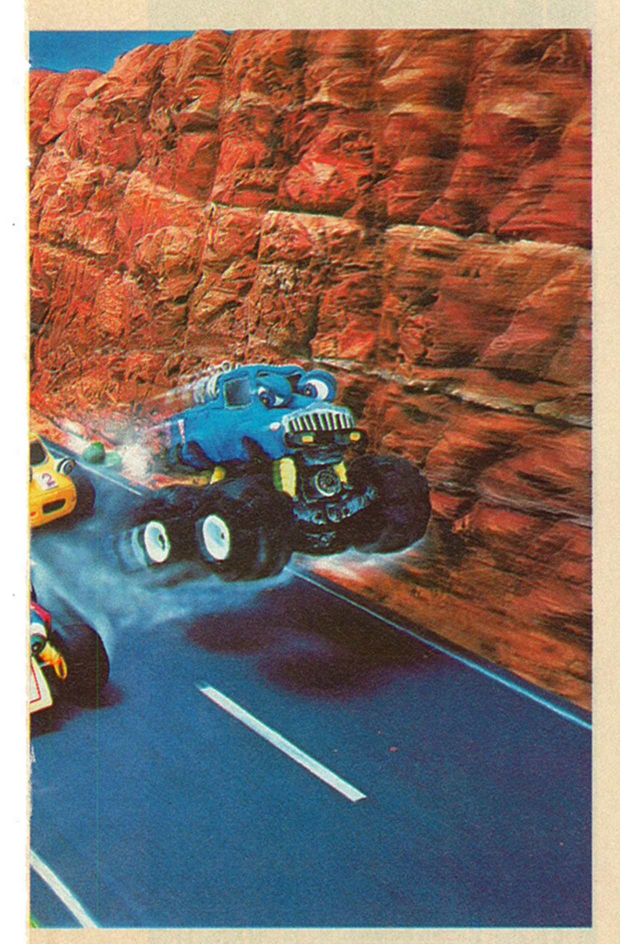
La verdad es que decir que este título **será un simulador de carreras** no es aclarar mucho las cosas sobre todo lo que va a suponer su aparición. Lo que hará falta para que no quepa lugar a dudas será conectar el cartucho, abrir bien los ojos y comenzar a alucinar con el que, con seguridad, va a ser el mejor juego de coches aparecido hasta la fecha para la Super, y uno de los lan-





Race FX

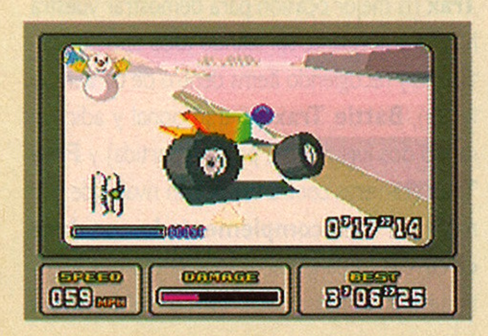
• Velocidad • 8 Megas • Octubre •

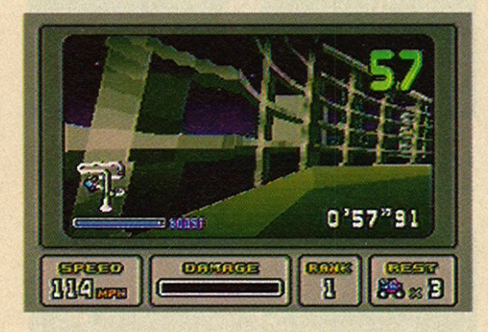


ada Nintendo das y chip FX

zamientos estrella que Nintendo nos tiene preparados para los meses venideros.

Pero, os estaréis preguntando, qué es lo que va a haber tras toda la verborrea y las palabras rimbombantes, ¿verdad? Bueno, tranquilos, porque todo llega en esta vida. Por encima de todo, debéis saber que **Stunt Race FX va a ser un juego técnicamente superior,** uno de esos programas en los que cada imagen os recuerda que no estáis ante un videojuego como los demás. Y es que, puesto que hablamos de un juego de coches, la segunda generación del chip que revolucionó la Super **va a proporcionar una sensación de velocidad y un realismo sorprendentes.** En cada carrera, en cada tramo del circuito por el que paséis, **la pantalla estará repleta de gráficos poligonales, efectos 3D, rotaciones y acercamientos continuos,** pero todo **marcado por la suavidad de movimientos y el magnífico acabado de los gráficos.** Es decir, una auténtica





Unos gráficos de sombrero. *Fijaos en la calidad que sale de esta pantalla y comprenderéis porqué decimos eso.*



¡Campeón! *Si lográis terminar una carrera en primera posición, recibiréis varios segundos extra para la siguiente.*



4x4 = resistencia. *Pese a ser más lento que el resto, el todo-terreno será el vehículo ideal para los principiantes.*

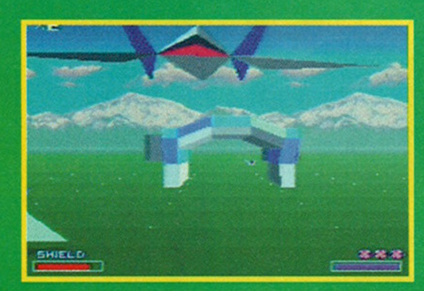
La era de los polígonos, segunda parte

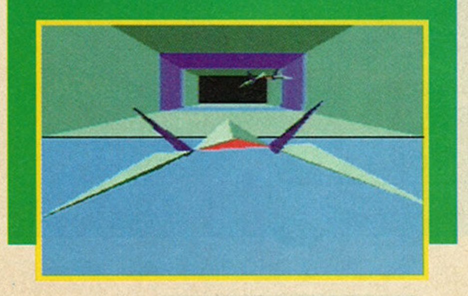
Stunt Race FX será ***el primer cartucho que se abastezca de la tecnología chip FX de segunda generación.*** *En eso tendrá algo que ver con el aplaudido* ***Starwing,*** *que a su vez fue el encargado de presentar en sociedad la primera generación de esta maravilla.*

Los polígonos, zooms y efectos tridimensionales seguirán presentes, pero con una ***notable diferencia en cuanto a velocidad, definición y textura*** *con el primer chip. Algo que irá en beneficio del* ***realismo de las imágenes.***











¡A ver quién es capaz de igualar este garaje!



Estas cinco monadas que posan para vosotros, en ***versión plastilina,*** *son los vehículos que podréis conducir en* ***Stunt Race FX****. Cada uno tendrá unas* ***características definidas de aceleración y agarre a a la pista****, así que será importante que elijáis al que más se ajuste a vuestra forma de conducir. Ya sabemos que estáis ansiosos por conocer todo sobre estos autos, pero por el momento es imposible. Conformaos con las imágenes y un dato. Bueno, dos. El camión será el protagonista de una suculenta y perfecta perspectiva* ***fase de bonus****. Ya lo disfrutaréis, ya. Y el otro, como curiosidad, que en el cartucho japonés de Stunt Race* ***(Wildtrax)*** *no se puede optar a la moto desde el menú principal.*



La línea del éxito. *Cada vez que paséis por el Checkpoint aumentarán los segundos que tenéis para llegar a la meta.*



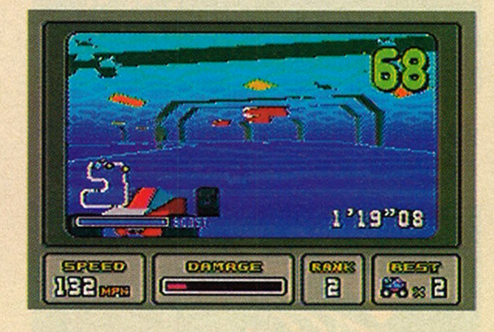
Cuidado con los abollones. *Una barra de energía marcará los daños de vuestro coche. Si se llena, estaréis perdidos.*



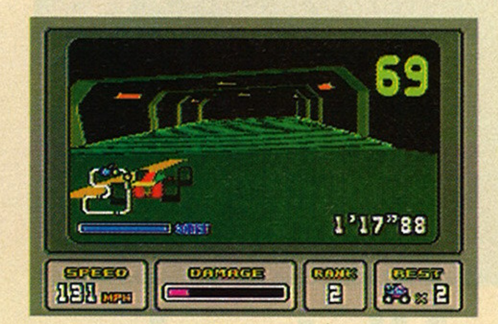
¡Por los pelos! *Curvas tan peligrosas como ésta estarán presentes en todos los trazados. La emoción será máxima.*



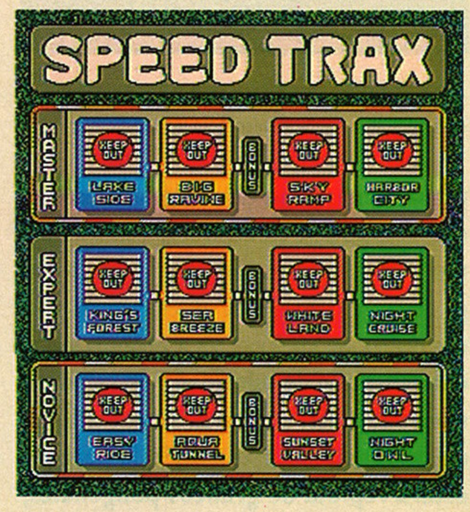
Premios para todos. *Valiosos segundos y un coche extra serán los premios que podréis conseguir en los bonus.*



Hace falta mucha vista. *Y para que eso se cumpla, Stunt Race pondrá a vuestra disposición tres perspectivas diferentes: una aérea, otra trasera y la última subjetiva.*



Circuito acuático. *La gozada de ver los diferentes circuitos será total. En éste, además de pasar por túneles, tendréis que conducir vuestro bólido por un trazado lleno de agua.*



¿Qué nivel alcanzas al volante? *Porque no todo el mundo será capaz de llegar hasta el último circuito del nivel Master. Antes habrá que superar con éxito la dura prueba que supondrá cada carrera en el modo Speed Trax: habrá que terminar entre los tres primeros para poder seguir adelante.*

gozada inigualable para la vista.

Además, esta pequeña joya de la programación no va a pecar en absoluto de falta de contenido. Tras esa fachada de lujo se va a esconder un cartucho repleto de diversión, **gracias a sus cuatro modos de juego: Speed Trax** (carreras contra otros tres coches en las que tendréis que llegar entre los tres primeros), **Stunt Trax** (la mejor ocasión para demostrar vuestra habilidad al volante sorteando todo tipo de obstáculos y recogiendo ítems dentro de un tiempo límite), **Battle Trax** (el tradicional y adictivo modo dos jugadores a pantalla partida) y **Free Trax** (carreras contra el reloj sin rivales de por medio). Y todo **complementado con doce circuitos** (urbanos, acuáticos, nocturnos y hasta aéreos, como lo oís), **cinco vehículos a**



¿Te has fijado en eso? o decálogo de sorpresas





Unos caballos que cruzan la calzada al galope, un avión que despega por encima de vuestras cabezas, un anuncio de Mario al borde de la carretera... Todos estos detalles y algunas más que no caben en este cuadro **aparecerán ante vuestros atónitos ojos para dar aún más espectacularidad y variedad** *a las carreras de este súper-cartucho.*

Cada circuito tendrá una o varias sorpresas de este tipo. *Así que si ya lleváis mucho tiempo dando vueltas al volante de vuestro bólido y os apetece tomaros un pequeño respiro, no será extraño que en ocasiones os den ganas de parar el coche, bajaros de él y sentaros en el arcén a mirar el paisaje.*



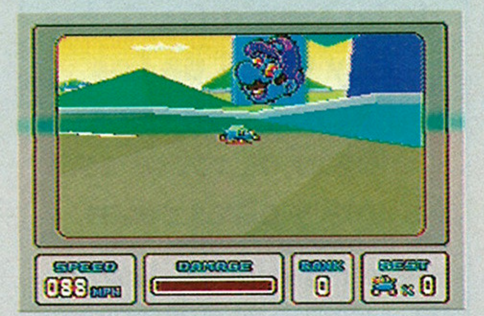




¡Que venga ya! *Todos estamos esperando al mes de octubre para ponernos a los mandos de este juegazo.*



Cuestión de técnica. *Cada vehículo tendrá sus características propias en cuanto a resistencia, aceleración y velocidad.*



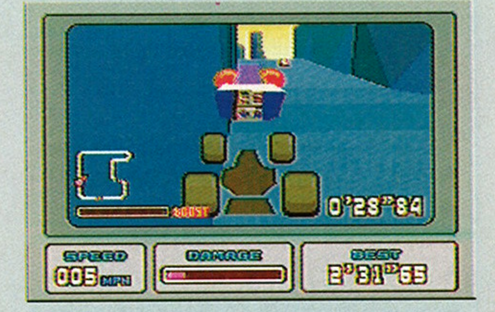
¿Una nueva vista? *No, pertenece a la demo, pero os aseguramos que verla será una auténtica delicia para los ojos.*



Cuatro competiciones. *Con estos cuatro modos de juego, Stunt Race os asegurará la diversión durante muchas horas.*



Sobre dos ruedas. *La moto sólo estará disponible de principio en el modo Free Trax. Conducirla tendrá mucha tela.*



Técnicas de conducción. *Una buena manera de evitar las colisiones con otros coches serán estos espectaculares saltos.*

elegir (cada uno con unos niveles de manejabilidad y rapidez propios; por cierto, no os perdáis el cuadro que les hemos dedicado), **tres vistas** (aérea, trasera e interior, que se podrán cambiar a vuestro antojo a lo largo de las carreras) **y hasta fases de bonus** en las que tendréis que demostrar vuestra pericia conduciendo un enorme trailer que no se dejará manejar de cualquier manera.

Después de todo lo que os hemos contado, ya podéis ir haciendo la puesta a punto de vuestra SN, calentando motores y concentrando vuestra atención en el semáforo de salida. La ocasión lo merece, porque no siempre tiene uno la oportunidad de ponerse al volante de un cartucho tan impresionante como éste. **En octubre, la luz verde indicará que Stunt Race FX estará pisando fuerte el acelerador,** y ésa es una carrera que no os debéis perder por nada del mundo.



Que quede constancia. *Para eso, para que vuestro mejor tiempo perdure, estará la opción de grabarlo en la memoria.*

Los Pi

• Nintendo/Infogrames • Super Nintendo

Entrevista con Bits Manager

"Los Pitufos tendrán mucho éxito, incluso más que Asterix"

«Bits manager» es la compañía española que se ha encargado de las versiones Game Boy y NES de Los Pitufos. Con ellos dialogamos sobre este tema y otras cosas.

Nintendo Acción: ¿Cuánto tiempo os ha llevado programar la versión GB de Pitufos?
Bits Manager: *Exactamente cuatro meses. Los tres primeros son de programación, diseño de gráficos, música.... y el último, de lo que llamamos "tunning", es decir, pequeños retoques, cambiar enemigos de sitio, jugar miles y miles de veces, vamos, hasta que el juego esté a punto.*

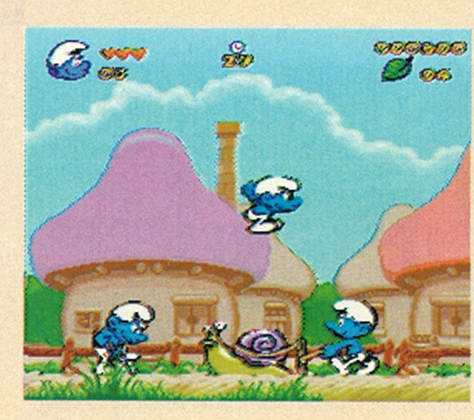
NA: ¿Su programación fue simultánea a la de SNES, u os basasteis en el código de la versión grande?
BM: *Ninguna de las dos, sino todo lo contrario. La versión GB fue la primera que se hizo, e incluso algunas cosas de la versión Super Nintendo están basadas en la de Game Boy.*

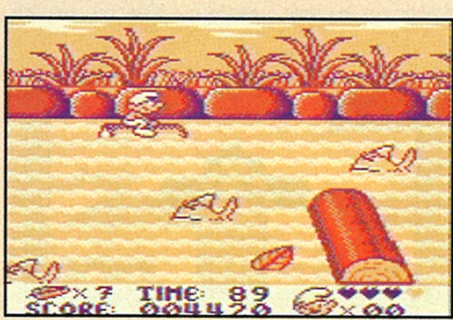
NA: ¿Con qué problemas importantes os habéis encontrado durante el desarrollo?
BM: *Aunque parezca un tópico, el mayor problema ha sido la falta de memoria. Parece difícil de creer, pero el juego sólo ocupa 1 megabit. Meter en esa memoria la cantidad de animaciones del Pitufo y 15 fases diferentes ha sido una tarea ardua.*

NA: Muchas fases pero cortas, ¿ha sido esa la clave del cartucho?
BM: *Cuando Infogrames nos planteó Los Pitufos, quería simplemente el mejor juego de plataformas*



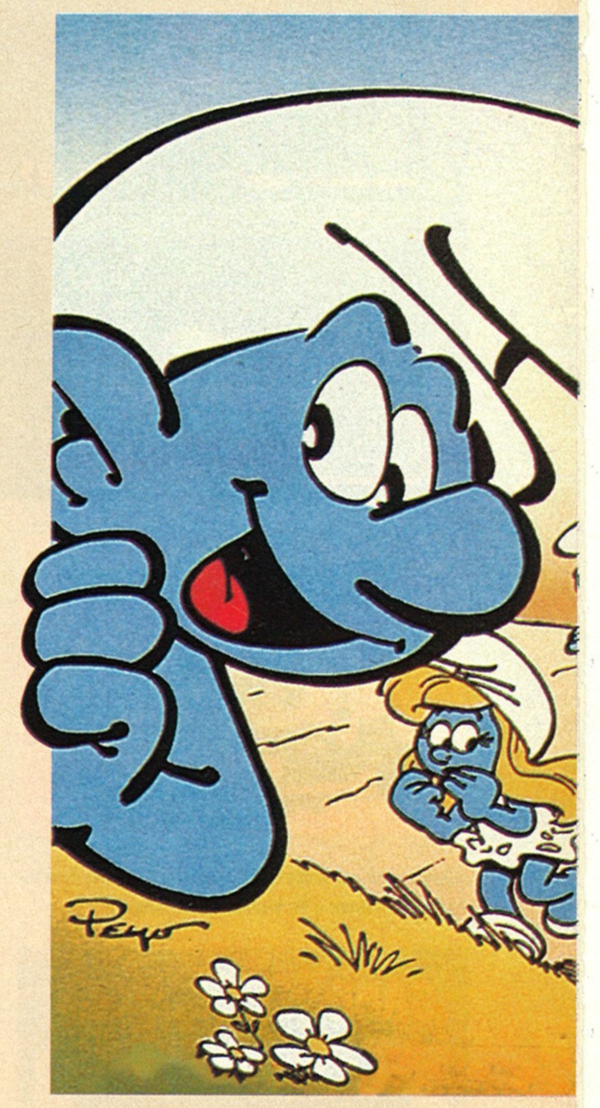
Entusiasmo gráfico. *Infogrames se ha superado en la concepción gráfica de este cartucho. Mirad que escenarios.*





El río Pitufo. *Una de las fases de la versión Game Boy transcurrirá a lomos de un tronco y sobre una peligrosa corriente marina. Esquivar y avanzar serán las claves.*





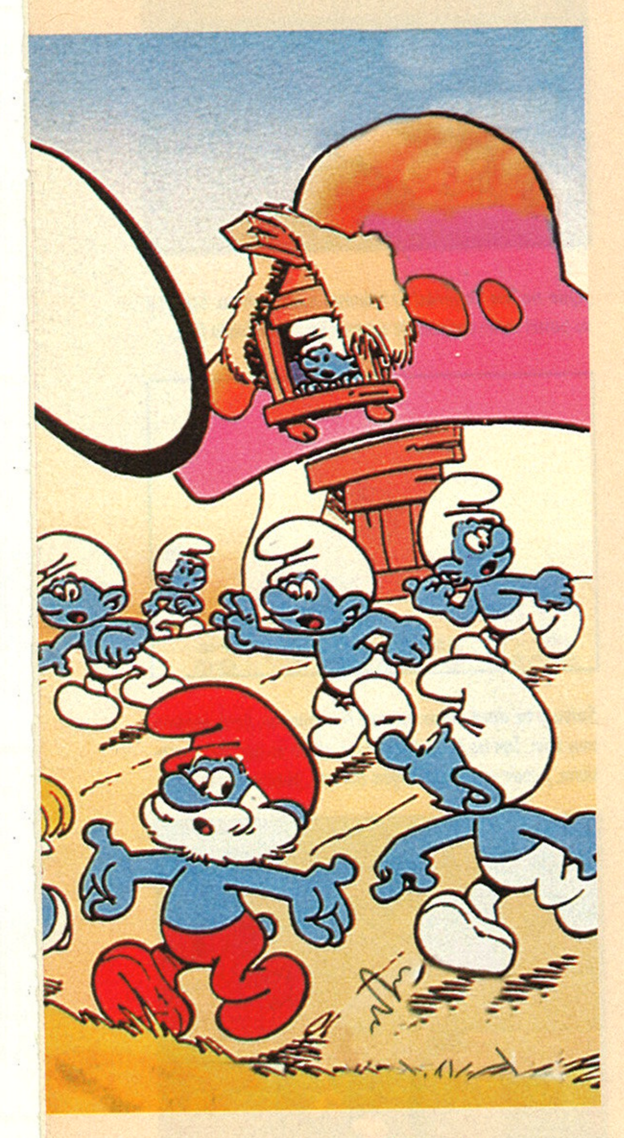
Nintendo se poner de m

Atacan a pares. Habrá Pitufos en Game Boy y en Super Nintendo. Los dos de **Infogrames -distribuidos por Nintendo-**, y uno, el pequeño, creado y ensamblado por **Bits Manager**. No se acaba el filón francés, y no es por insistir, pero pronto no les quedará donde buscar. Primero Asterix, ahora los "Smurfs" y se rumorea que esta gente trabaja ya en Tintín. El próximo será Induráin, por los records en el Tour de Francia más que nada.

En el juego de Los Pitufos encontraréis justo

TUFOS

& Game Boy • Plataformas • 8/1 Mega • Octubre •

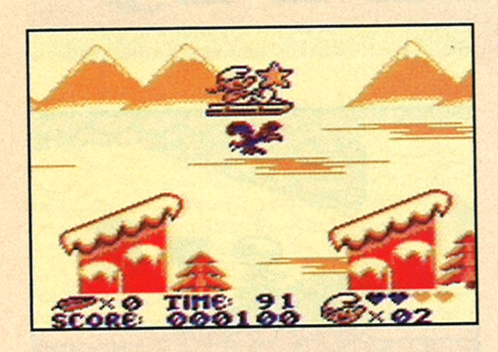


encargará de oda el azul

Ellos dicen que lo francés está de moda. Nosotros, por fastidiar, quedamos en que lo que está de moda es el azul. Y los Pitufos lo son. Azules pastel y tan dulces como un merengue de nata. En su aventura sobre Super Nintendo y Game Boy os darán más de un quebradero de cabeza, pero el sabor a miel repercutirá en vuestros paladares.

lo que estáis pensando: a nuestros **hombres azules**, al malvado Gargamel, a su gato y a la **colección más bucólica de paisaje**s concebida por la compañía francófona. La **historia** -lo visteis en nuestro Primer Contacto- **irá de secuestros**, sopa de Pitufos y una mala idea plataformera elevada al cubo/tartera de Azrael (que es donde se cuecen el Pitufo bromisa, el listo, el goloso y la atractiva Pitufina).

En la versión **16 bits la dificultad será insufrible**, con saltos por doquier, hazañas dignas



¡Hábiles, a mí! La tónica pitufante en Game Boy será el sufrimiento. Lo pasaréis bien, pero ¡qué difícil se pondrá!

de Papá Pitufo y un sinfín de rompecabezas en forma de salto-carrera-salto. El cartucho ofrecerá como contrapartida unos **gráficos muy dignos**, mucho color pastel, **animaciones excelentes** y una estructura que se irá a los **20 grandes stages divididos en niveles**. Cortitos pero intensos, los citados niveles os trasladarán a la **aldea Pitufa, el río Pitufo**, un vuelo sobre pajarraco, una fase de trineo, otra de vagonetas... y en todas ellas estará presente el **pitufo fortachón** hasta que, oh maravilla, rescatéis a los colegas. Entonces ellos tomarán los mandos cada vez que lo necesitéis.

para Game Boy. La idea era elegir un personaje simpático, versátil, con muchas animaciones, que pudiera hacer un montón de cosas diferentes y visitar distintos lugares. Así lo hicimos y finalmente fue la memoria la que nos hizo acortar el tamaño de las fases, no la cantidad. Aunque, eso sí, conservando la diversión y dificultad justa.

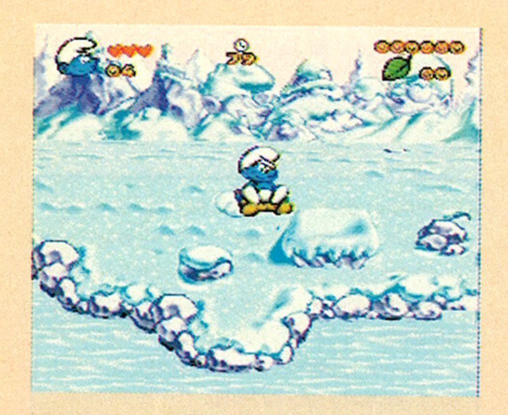
NA: ¿Alguna técnica especial en cuanto a gráficos y animaciones? ¡Son soberbios!
BM: *Los gráficos se hicieron con una técnica muy sencilla: se repitieron tantas veces como fue necesario. Si se quiere dar a un juego la calidad que se ha conseguido en Los Pitufos, es muy difícil que salga bien a la primera. Se examinó veces y veces hasta el último pixel de la animación y se revisaron concienzudamente los mapeados. Para conseguir una buena ambientación, tuvimos que consultar los cómics de este personaje.*

NA: ¿Que os parece que Los Pitufos vaya a ser distribuido por Nintendo en Europa?
BM: *Creemos que va a ser muy importante. Esto será la gran oportunidad de que quizás Nintendo Japón se fije en el juego y quién sabe si algo más. También creemos que es un gran presagio. Nintendo sólo distribuye sus propios juegos y los de las compañías grandes. Y prácticamente todos acaban siendo número 1.*

NA: ¿Cómo veis el tema Pitufos, creéis que tendrá tirón en España?
BM: *Esperamos que tenga mucho éxito, incluso más que Asterix. El del galo ha sido un gran juego, pero Los Pitufos lo supera a todos los niveles. El jugador se dará cuenta desde la primera partida.*

NA: Hasta ahora os dedicábais a NES y Game Boy, ¿para cuándo el salto a Super Nintendo?
BM: *No es del todo cierto que sólo nos dediquemos a esas consolas, también hemos hecho Los Pitufos para Sega. En todo caso el salto a la Super ¡ya está dado! Llevamos dos meses trabajando en Asterix II para Super Nintendo, pero todavía puede pasar bastante tiempo hasta que el juego esté listo.*

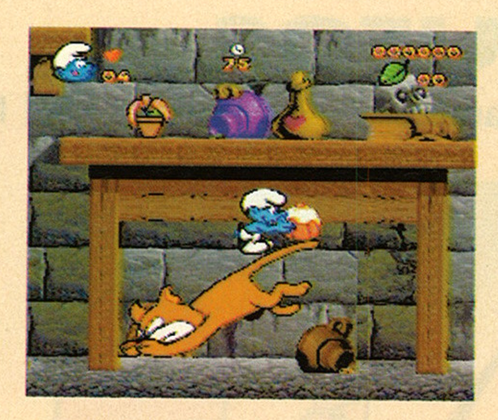
La charla fue más extensa, pero estas columnillas no dan para más. ***El mes que viene tendremos a Bits Manager (antes New Frontier) a toda página****. Y sabréis qué están haciendo, para quién van a trabajar y unas cuantas sorpresas más.*



Fases bonificantes. *Cuántas más estrellas capturéis, más posibilidades de pillar unos bonus en niveles como éste.*

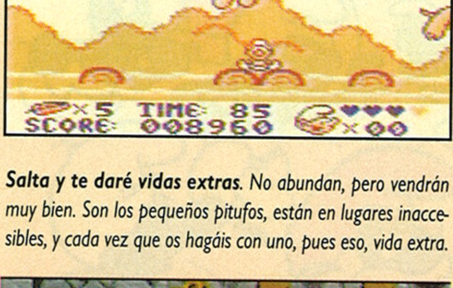


Similitudes. *La idea de trasladarse vía "transportes naturales" estará presente en ambas versiones del juego.*

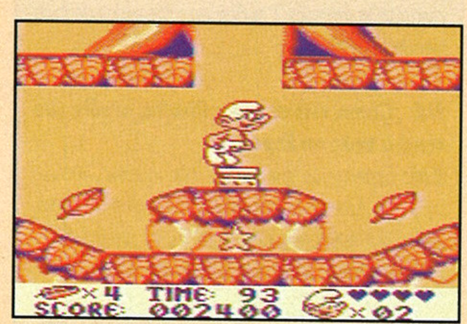


¡Que no me cogerás! *El bromista manda ahora. Sólo él y su pastel serán capaces de superar esta endiablada fase.*

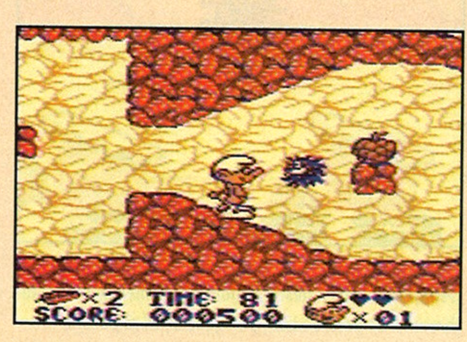




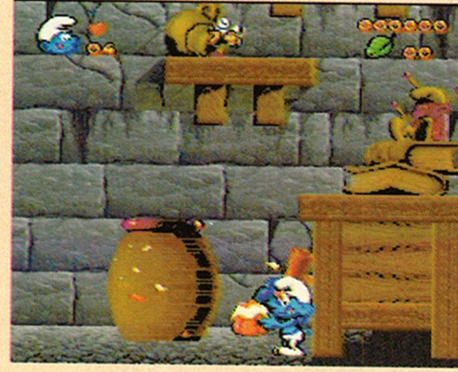
Salta y te daré vidas extras. *No abundan, pero vendrán muy bien. Son los pequeños pitufos, están en lugares inaccesibles, y cada vez que os hagáis con uno, pues eso, vida extra.*



En el tronco de un árbol. *Pantallas escondidas, niveles ocultos... en la línea habitual de los juegos Infogrames.*



¿El mejor en plataformas? *Eso quería Infogrames, y Bits Manager parece haberlo entendido a la perfección.*



Se entiende. *Infogrames ha traducido Los Pitufos al español y a otras cuatro lenguas internacionales más.*

8 bits españolíííísimos

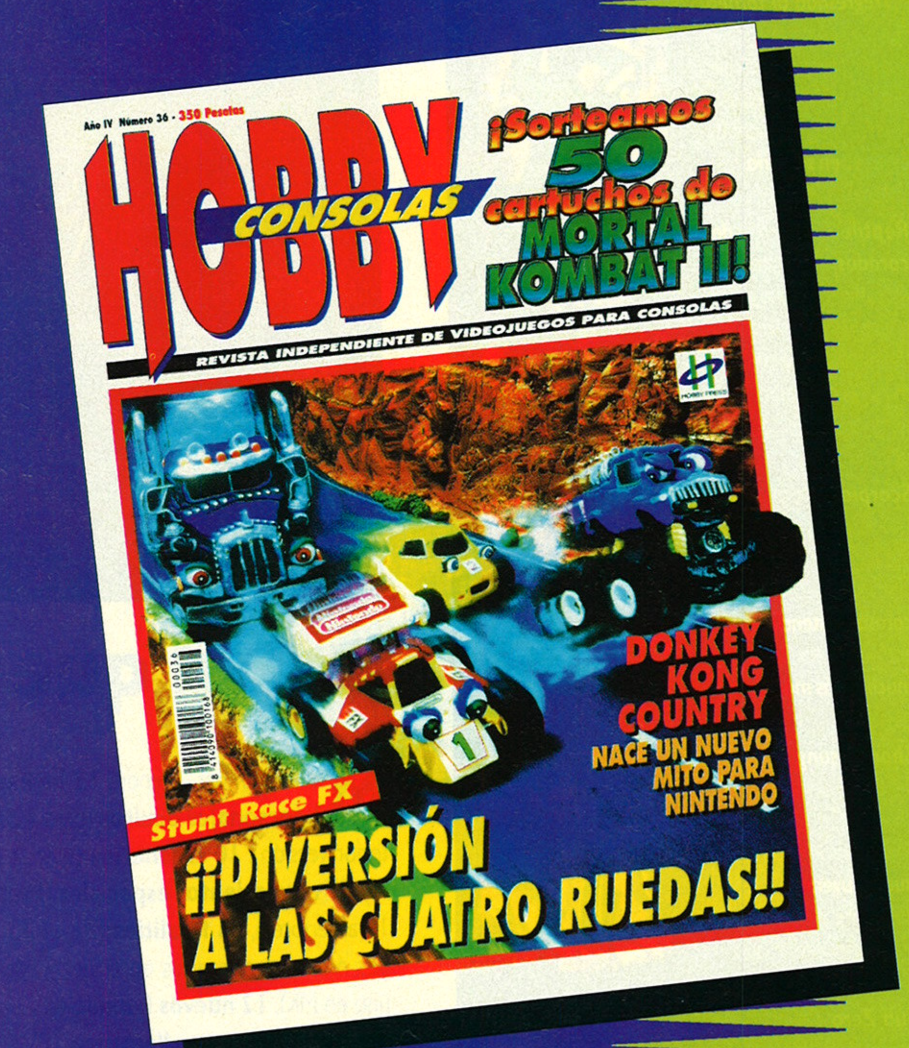
En la **versión Game Boy** han trabajado unos **chicos catalanes de cierta experiencia** en el mundillo. Se nota, que todo hay que decirlo. Se llaman **Bits manager** y han tenido a bien desarrollar unos **Pitufos ágiles**, nada monótonos ni cargantes, rápidos, también difíciles y con buen ritmo. No penséis que se quedan cortos, para nada. Tienen **menos fases**, también son muy cortitas, pero **sufriréis lo indecible** para atravesar bosques, puentes, panta´nos, saltar de rana en rana o esquivar los peces. ¿La mecánica? Pues más o menos la misma que la de ahí arriba, en cuestión de saltos, aunque con alguna variación en cuanto a fases y puesta en escena.

En ambas versiones el **mundo del ítem** estará muy presente. Pitufos que dan vidas extras, estrellas que permiten acceder a fases de bonus, ramas que aumentan la energía quedarán al alcance de las pitufantes manitas que tengan el placer de leer-jugar-disfrutar. Por ahora nada más, el cartucho estará en la calle a la voz de ya.



Al filo de lo imposible. *Nunca penséis que esa plataforma está muy alejada, una carrerita y podréis salir de dudas.*

Este mes en Hoby consolas todo va sobre ruedas



Este mes en Hobby Consolas todo marcha sobre ruedas. Porque el fantástico «Stunt Race» nos ha puesto las pilas a todos, con chip Super Fx incluido. Porque los títulos que se acercan, «Mortal Kombat II», «Urban Strike» o «Slam Masters», os harán volar hasta el kiosko para reservar un ejemplar de vuestra revista favorita. Y porque las alucinantes imágenes de la nueva joya de Nintendo, «Donkey Kong Country», han acelerado nuestras pulsaciones al límite.



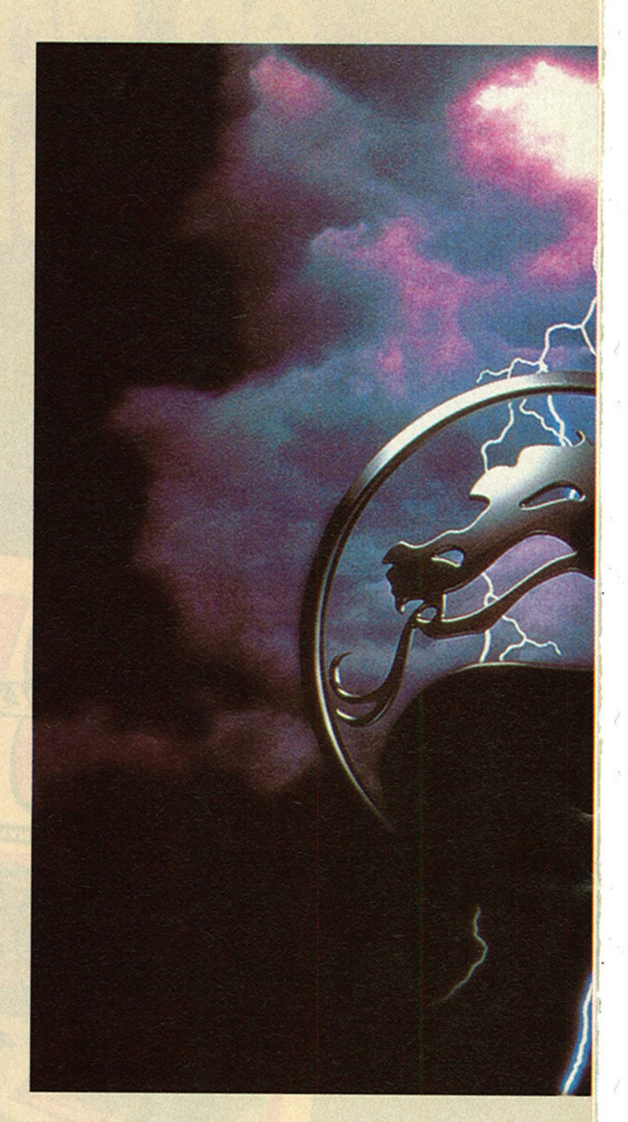


No te pierdas el concurso de este mes.

Regalamos 50 cartuchos de Mortal Kombat II.

MORTAL

• Acclaim • Super Nintendo • Lucha •



Los nuevos "Kombatientes" se presentan ante la afición



***Baraka**: Lideró el ataque al templo Shao Lin. Pertenece a una **raza de mutantes** que se refugia en el **Outworld**. Ahora ha sido reclutado por **Kahn** para mayor triunfo del mal.*



***Mileena**: Veloz y muy habilidosa con los **cuchillos**, aquel que quiera enfrentarse con esta leona va a tener que sudar lo suyo. Por cierto, también es de las malas, y dice que es hermana de **Kitana**.*

***Jax**: Un ex-luchador de **wrestling** que destila fuerza y poder. Su nombre real es Mayor **Jackson Briggs** y su misión, **rescatar a Sonya**. La teniente le ha enviado un mensaje moribundo.*



***Raiden**: El dios del trueno ha **regresado al torneo**, tras un tiempo retirado en pos del entrenamiento perfecto, para vengar algunas afrentas y cobrar deudas. Esta vez va **en solitario**.*



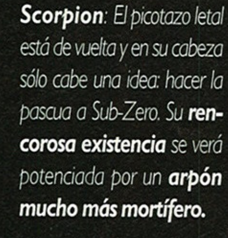
***Johny Cage**: Ha vuelto porque es un orgulloso, pero ojo que lo tiene todo bien preparado. Para la ocasión ha **mejorado su "uppercut"** y sus patadas, además de potenciar otros golpes.*



***Reptile**: Estaba en los **decorados** del primer MK. Ahora hace su debú con un arsenal de armas imponente, una falsa apariencia humana y un adiestramiento ejemplar por parte de Tsung.*



***Kitana**: Su belleza oculta una pérfida personalidad: es la **asesina personal de Shao Kahn**. Su abanico metálico y sus patadas hacen de esta luchadora un **espectro mortal**.*

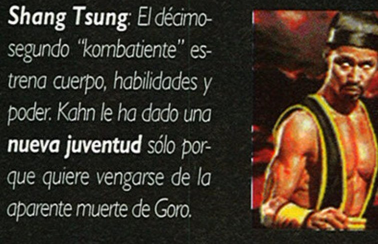




***Scorpion**: El picotazo letal está de vuelta y en su cabeza sólo cabe una idea: hacer la pascua a Sub-Zero. Su **rencorosa existencia** se verá potenciada por un **arpón mucho más mortífero**.*



***Kung Lao**: Es el único descendiente del gran Kung Lao, un monje asesinado por Goro hace 500 años. Maneja bien el **sombrero de ala ancha** y tiene un golpe mortal llamado **Goldfinger**.*



***Shang Tsung**: El décimo-segundo "kombatiente" estrena cuerpo, habilidades y poder. Kahn le ha dado una **nueva juventud** sólo porque quiere vengarse de la aparente muerte de Goro.*



***Liu Kang**: Regresó victorioso del torneo Shaolin. Pero se encontró un templo en ruinas y un montón de **hermanos asesinados**. Ahora quiere venganza y por eso está dispuesto a luchar.*



***Sub Zero**: Regresó misteriosamente de la muerte sólo para **asesinar a Shang Tsung**. Ese es su **único objetivo** y por eso está en el Outworld, con todo el hielo a punto para ser disparado.*

Dejad que el to

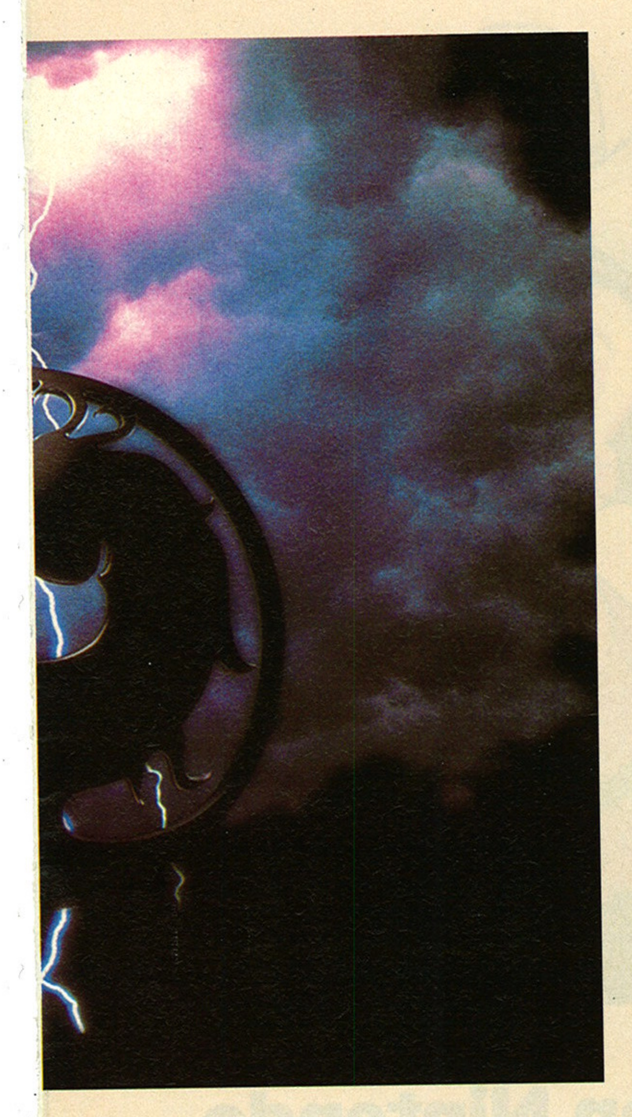
Mortal Kombat 2 tendrá **12 luchadores**, **3 personajes ocultos** (para 1 de la anterior versión), **10 escenarios** (6 en la primera), **57 movimientos especiales** (frente a los 17 anteriores), **25 fatalities** (7 en MK), 3 golpes mortales apoyados en el decorado (para uno en MK), **12 nuevos babalities** y otros 12 originales movimientos **"amistosos"**.

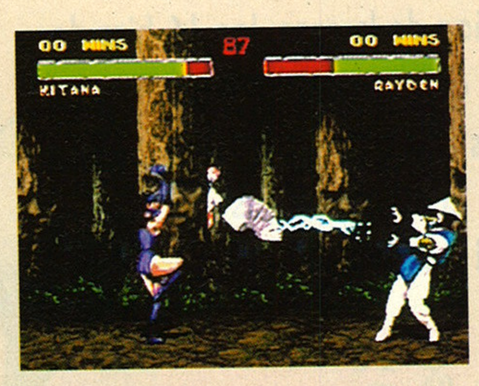
La **segunda batalla** más encarnizada de todos los tiempos tendrá lugar en el **Outworld**, un demoníaco paraje dominado por **Shao Kahn**. Allí, y con un Shang Tsung rejuvenecido, 12 luchadores con cara de póker podrán vengar viejas afrentas. Es el sabor del rencor y también



KOMBAT 2

• 24 Megas • 9 de septiembre •







Brutal. *Mortal Kombat 2 no defraudará a los más osados. Habrá fatalities tan impensables como el de la imagen.*



Sin violencia. *Un friendship es un movimiento de burla. El baile es gracioso, duele mucho y es difícil de conseguir.*



Igual que la máquina. *La versión Super Nintendo contará con una opción para que la máquina elija a los luchadores.*



Fiero. *El nuevo fatality de Liu kang en acción. Él será el dragon que está a punto de partir por la mitad a Sub Zero.*

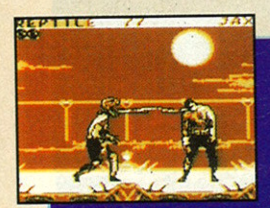
rneo comience

el **olor a trampa**: todo será una maniobra de Shao Kahn para debilitar la Tierra.

Mortal Kombat 2 saldrá a la calle con el respaldo de una **recreativa majestuosa**, sorprendente. Y de unas ventas de su primera conversión que romperían todos los presupuestos. Sabedores de la impaciencia general, **Acclaim/Sculptured Software** se han jugado el todo por el todo: van a trasladar la placa arcade a la Super. O sea que más que una secuela, lo que nuestros ojos van a ver en breve es una recreación. Un nuevo juego que ha tardado más de **18 meses** en estar dispuesto y que, además de las cosillas que hemos colocado al principio, sorprenderá por estos dos aspectos: los **nuevos golpes y el código sangriento**.

Los **nuevos golpes**: Fatalities, babalities y friendships. Una suculenta mezcla entre violencia, bebés que pululan por el escenario y firma de autógrafos con regalo de fotos incluido. Entre lo cruel y lo más burlesco del mundo.

El código sangriento: Parece que **Nintendo ha aceptado las consignas "gore"** de la máquina original. Y eso significa que no sólo habrá golpes sangrientos, sino además fatalities subidos de tono. Enhorabuena, pues, a los mil que han llamado preguntando lo mismo. Y oye, los que siempre protestan, a ver si esta vez se callan.

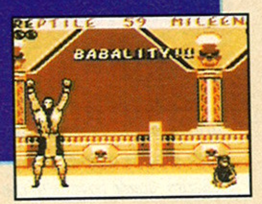




MK2 en portátil

__Probe__ está haciendo un trabajo más que delicado con la versión Game Boy de MK 2. Apoyados en un soporte de __4 megas__, los chicos ingleses trasladan lo mejor de la recreativa a la portátil sin dejar de un lado __fatalities, babalities__ y toda la fiereza del resto de versiones. Tres últimos datos. Como seguro: __8 luchadores__ en escena (4 se nos caen) y un fatality por barba. Como probable: __que salga en España allá por el 9 de septiembre.__





FIEVEL GOES WEST

• Hudson Soft • Super Nintendo • Plataformas • 8 Megas • Octubre •

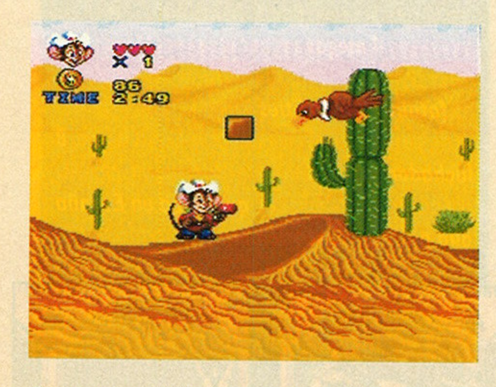
Para deleite de los más pequeños de la casa, los 16 bits de Nintendo vuelven a acoger a otro emblemático personaje de las pelis de dibujos animados. Se llama Fievel y lo que vais a leer es el relato de sus penúltimas aventuras en el salvaje oeste.



Haciendo fortuna. *El pequeño ratón protagonista viaja al lejano oeste con intención de hacer realidad el sueño americano. Para ello deberá recoger todo el dinero posible.*



A grandes enemigos grandes remedios. *Para acceder a un nuevo nivel deberás deshacerte de los guardianes de fase. Son muy grandes pero el ratón es mucho más rápido.*



Forastero, no debiste cruzar el Missisipi. *Eso parece decirle el buitre a Fievel, pero el ratón hará caso omiso y se introducirá donde naga falta con tal de rescatar a su familia.*



Fievel entra en Nintendo, Fievel entra en la Super

El travieso **ratoncillo Fievel** hará acto de presencia por primera vez en el universo Nintendo **a través de la mayor de sus consolas.** Quien más quien menos, todos habíamos oído hablar de un roedor que se dio a conocer en las grandes pantallas de cine hace ya algún tiempo, bajo la prestigiosa producción de **Steven Spielberg.** Pues bien, ahora, **la compañía Hudson Soft (vía Virgin) tiene previsto para el próximo mes de octubre** darle acogida en la Super Nintendo, con un cartucho que será fiel reflejo de las aventuras vividas por Fievel en su última película. En ella se cuentan **las correrías de este simpático roedor por el Oeste en busca de su familia. Toda una aventura.**

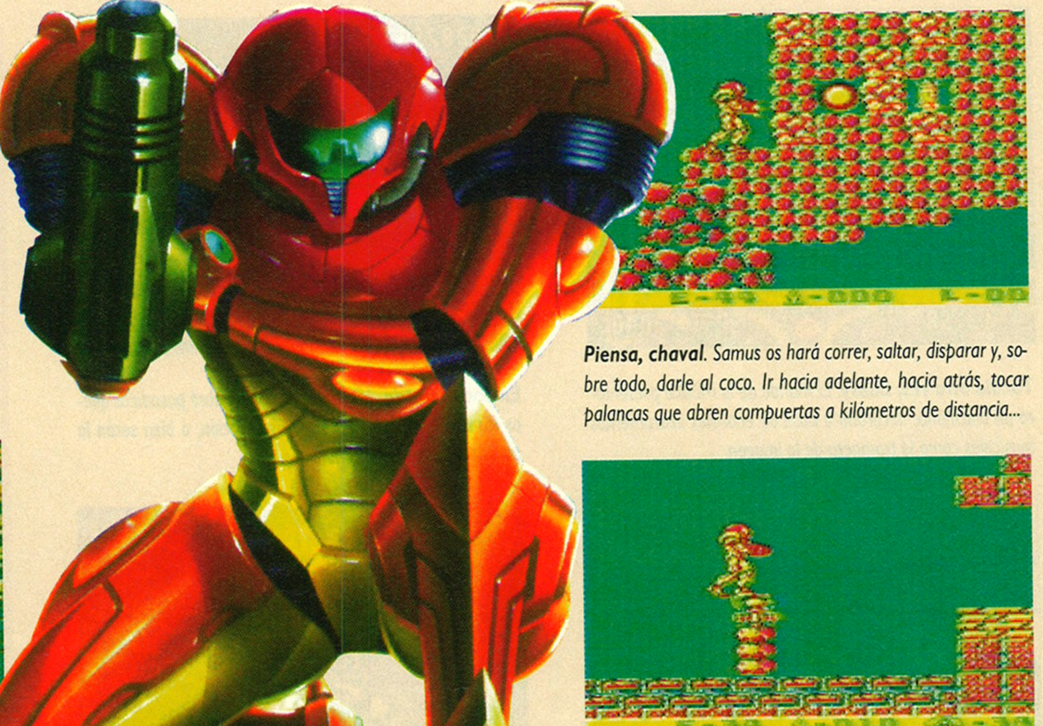
Como pequeño adelanto sobre el juego, os podemos decir que se tratará de **un cartucho plataformero a tope, especialmente destinado a los más infantes de la casa.** Y es que tanto por su desarrollo como por la **escasez de fases** y la ***excesiva facilidad*** con que podréis llegar al final, este título tiene ya un público definido. De cualquier modo, seguro que los grandullones de la familia también se echarán alguna que otra partidita para averiguar su final, sobre todo si son **forofos** a tope de las **plataformas**.



METROID II. RETURN OF SAMUS

• Nintendo • Game Boy • Plataformas • 4 Megas • Octubre •

Aprovechando que la moda Metroid está en marcha, Nintendo va a dar la campanada lanzando la legítima conversión a Game Boy del primer y original Metroid de 8 bits.

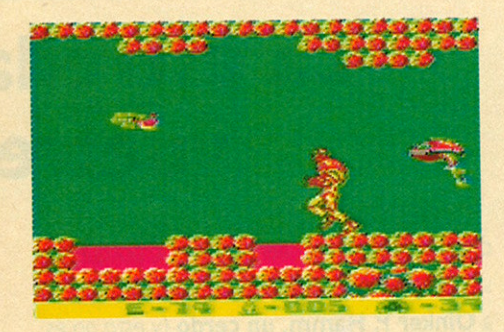


Piensa, chaval. *Samus os hará correr, saltar, disparar y, sobre todo, darle al coco. Ir hacia adelante, hacia atrás, tocar palancas que abren compuertas a kilómetros de distancia...*

¿Super Game Boy? *Esas pantallas han sido sacadas utilizando el nuevo accesorio de Nintendo. Por eso tienen tanto colorido, ¿o es que ha sido diseñado para Super game Boy?*

Mira lo que puedo hacer. *Las habilidades de Samus estarán más limitadas que en la versión SN, pero serán tan vitales como comprobaréis en los 16 bits.*

No demasiado vistoso. *En Metroid II no os encontraréis con gráficos fuera de lo normal, excepto en casos aislados. la aventura de Samus no intenta atrapar por ahí.*



Pocos enemigos. *La escasez de enemigos pequeños (los grandes estarán donde debe estar) no os pondrá más fácil la aventura. Aparecerán en el momento más inoportuno.*

El juego interminable llega con algo de retraso

Si a estas alturas no os suena el nombre de **Samus Arán,** es que venís de otro planeta. Después de lo pesados que nos hemos puesto con Super Metroid 24 megas, sería una auténtica desgracia que no supierais **quién es esta chavala-robot galáctico de tan angelical pinta.** Miradla de nuevo, que con máscara y todo podréis reconocerla. ¿Ahora mejor? Pues sabed que esta cazadora espacial que tiene como misión destrozar Metroids, **está a punto de aterrizar en la portátil de Nintendo.**

Como lo oís, Samus, los mil laberintos, la pila para salvar partidas y eso que algunos han llamado el juego más largo jamás creado, se estrenará en Game Boy -en nuestro país- bajo dos particulares señas de identidad. Una, que **será la conversión del legítimo Metroid de 8 bits estrenado hace 10 años en las NES de medio mundo.** Y dos, que **el copyright data de 1991,** o sea que os estamos hablando de un juego viejete, pero no tanto.

¿Y qué esconderá este Metroid II? Pues más o menos lo que visteis en SNES, sólo que trasladado a Game Boy. Es decir, **un argumento completo** que hablará de piratas, larvas asesinas y federaciones galácticas; **una línea que mezclará la videoaventura con las plataformas**; la cantidad justa de acción dividida por un buen coeficiente intelectual; **un sonido adecuado con FX de talla;** y **un sprite, el del protagonista, muy alto y bien animado.**

El resto ya lo veréis. Pero si habéis jugado con cualquier Metroid, ya estaréis en la pista. Porque este cartucho ya lleva un tiempo programado.



BUBSY 2: LOST IN

• Accolade • Super Nintendo •



Tócala otra vez, Bubsy. *El Mundo de la Música presentará un alucinante decorado a base de enormes instrumentos musicales como la trompeta de la imagen.*



En boca cerrada... *En todas las fases habrá pasadizos que os transporten a otra parte de esa sección, o bien serán la puerta de entrada a los minijuegos.*



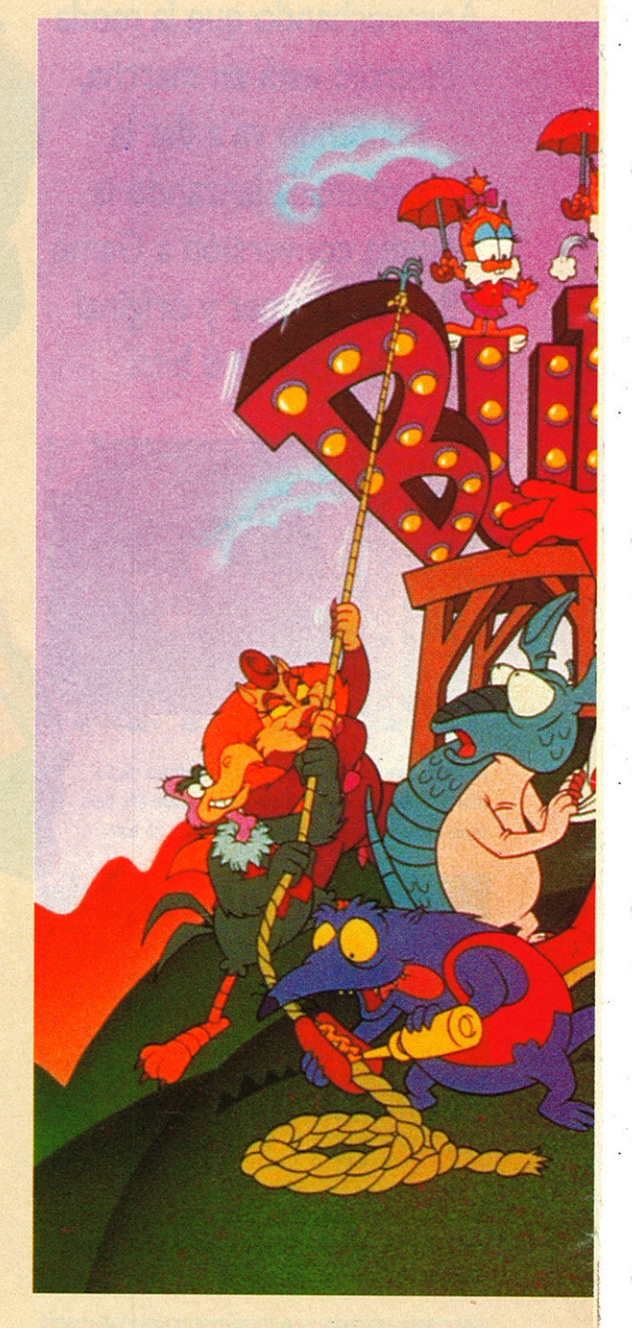
¡Esa camiseta! *Las camisetas son un ítem que ya conocéis del primer Bubsy. El número que aparezca en ellas indicará las vidas extra que obtendréis al cogerlas.*



Hamm, Oinker P. Hamm. *Este enemigo de aspecto porcino será el responsable de todo lo que ocurra en el Amazatorium. Aparecerá tras superar las cinco zonas de éste.*

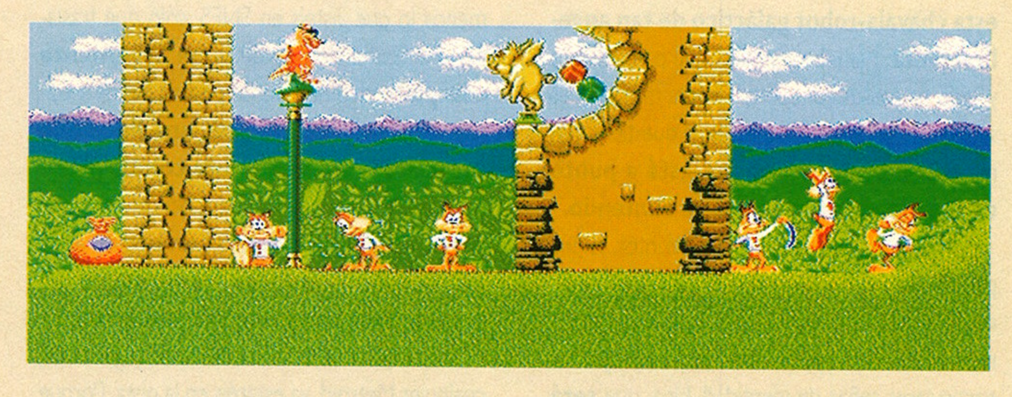
Que la realidad virtual está de moda es algo que no nos podréis negar. Sin ir más lejos, seguro que más de uno de vosotros esperaba un verano virtual, con aprobados virtuales, vacaciones virtuales, ligues virtuales y todo eso, y al final se ha encontrado con la cruda realidad (esta vez sin el apellido virtual de por medio).

Bien, pues parece que a las estrellas del videojuego también les ha dado por apuntarse a esta moda. El último en hacerlo va a ser Bubsy the Bobcat, el felino más emblemático que puede encontrarse en la nómina de estrellas de Accolade, que el mes que viene se dará una vuelta por aquí para presentarnos su nuevo juego. Y lo



La estrella
vuelve a

de la realidad virtual tiene su lógica, porque en su nueva aventura Bubsy tendrá que enfrentarse a **Oinker P. Hamm, un cerdo** (y esto no es un insulto, es una definición) que se ha aliado con **Virgil Reality** para crear un **parque de atracciones virtual** con alguna que otra de-



¡Hmmm, cómo se mueve! *Bubsy II será un juego con gráficos de un nivel bastante alto. Esto englobará tanto la calidad de los escenarios como los movimientos de los personajes. A los del protagonista, además, no les faltará simpatía.*

THE AMAZATORIUM

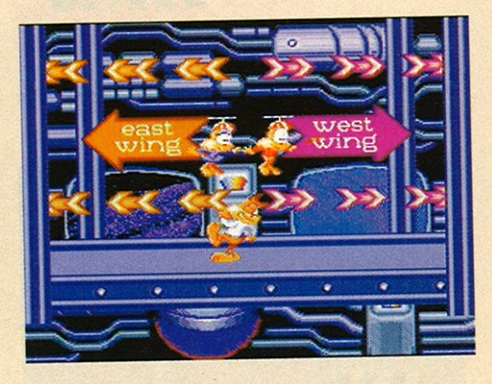
• Plataformas • 16 Megas • Octubre •

Fresco, imaginativo, asombroso y muy potente. Así será el segundo Bubsy que Accolade se ha sacado de la manga en el momento oportuno. Y así será también un cartucho a tope de megas en el que argumento, puesta en escena y vibrante desarrollo os encandilarán a la primera.





Bubsy del espacio. *En la fase del espacio, llegará un momento en el que Bubsy tendrá que ponerse a los mandos de esta coqueta nave y empezar a matar marcianos.*



¿Derecha o izquierda? *El Amazatorium tendrá tres pisos equivalentes a otros tantos niveles de dificultad. En cada uno habrá dos alas por las que podréis avanzar.*



Los minijuegos. *Habrá tres durante la partida, y actuarán a modo de fases de bonus. En éste que veis, tendréis que lanzar ranas contra los objetos que estén en el agua.*



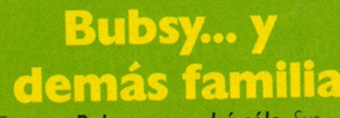
Bazar de ítems. *Al final de cada fase podréis comprar o vender ítems en esta curiosa tienda.*

de Accolade la carga

sagradable sorpresa. El caso es que los Bubsy Twins, la pareja de sobrinos de nuestro protagonista, se colarán de gorra en el parque y a partir de ahí... a partir de ahí comenzará una **odisea plataformera** dividida en **cinco fases** correspondientes a otras cinco zonas del Amazatorium (que así se llamará el parque): Egipto, el Espacio, el Mundo Medieval, el Mundo Musical y el Mundo Aéreo. En todos ellos os toparéis con unos **gráficos de sorprendente nitidez y colorido**, un planteamiento muy original, un **scroll sobresaliente** y unos personajes que desbordarán por su simpatía y buenos movimientos.

Como veis, el gato más cachondo que pasea sus bigotes por los bits de la Super Nintendo tiene marcha para rato. La segunda entrega de sus aventuras se presenta como uno de los platos fuertes para este Otoño.

Bubsy... y demás familia



Esta vez **Bubsy no vendrá sólo**. Sus dos **sobrinos** tendrán una participación importante en el juego, ya que la opción **2 players** permitirá que un jugador controle a nuestro protagonista, mientras que el otro dirige los movimientos de uno de los Bubsy Twins. ¿Su papel? Pues a vuestra elección: podréis **colaborar con Bubsy** eliminando enemigos de su camino, o bien **hacerle la vida imposible** a base de bananazos.

NIGEL MANSELL IN

• Acclaim • Super Nintendo •

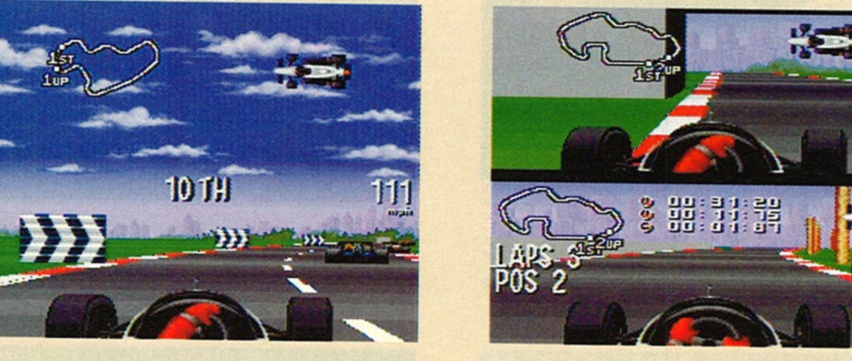


En boxes. *Elige modo simulación y podrás modificar a tu antojo las variables del bólido Newman-Haas.*



Sólo para campeones. *El podium es testimonial, lo que importa serán los puntos para piloto y carrocería.*





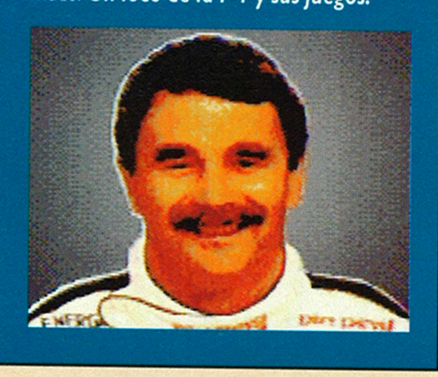
Dos Nigels. *Gremlin ha corregido el "error" del primer Mansell. Ahora podréis jugar dos, a la vez.*



La máquina ya tiene hon

Vuelve, campeón

Los ***apasionados por el motor te echamos de menos****, Nigel. A ti, a tu bigote y a tu maestría al volante. Ahora que Ayrton nos ha dejado huérfanos, y los pilotos deben demostrar más que nunca cuánto valen al volante, la gente de tu carisma se echa a faltar. Deja ya al Paul Newman ese y vente para Europa. Que me sé de uno que se llama Schumacher, que te va a agradecer la competencia. Y si no quieres a Williams, te preparamos un Ferrari de los nuevos y Santas Pascuas. De momento le* ***agradecemos a Acclaim el regreso****. Es vía Super Nintendo pero menos es nada, aunque de vez en cuando te dé por echar una cana al aire.*
Firmado: ***Un loco de la F-1 y sus juegos.***



Casi un año después de que **Gremlin** hiciera correr al leon británico sobre un **Williams**, dejara su producción en manos de **Nintendo** y augurara éxitos sin parar, Acclaim se desmarca con lo que bien pudiera ser **segunda parte de aquel Nigel Mansell World Championship** que tanta aceptación tuvo. La compañía de Mortal Kombat ha cogido por banda al equipo original de programadores y le ha espetado más o menos que querían una cosa igual pero con variaciones, **más moderna, algo más rápida** y, sobre todo, con nuevos escenarios. Que aunque el asfalto es igual en todas partes, lo de la Fórmula Indy suena muy bien y hay que respetarlo.

Gremlin entendió las consignas a la primera. El **morro del coche debía cambiar** (estamos hablando de otro tipo de autos y de una carrocería nueva), pero no la perspectiva: manos en el volante, ruedas delanteras visibles y mucho pai-



10, en diseño. *Las opciones, a priori justas, están muy bien presentadas. La tónica será muy similar en el resto del juego.*



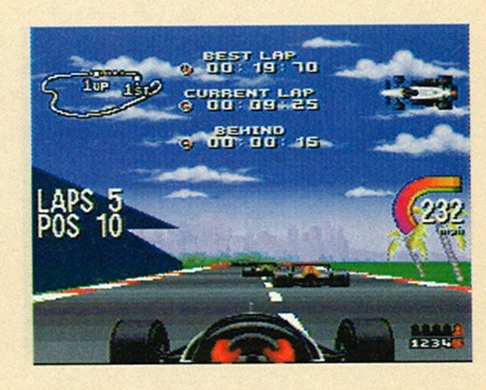
Sin agobios. *El split screen de Nigel Mansell no presentará problemas de estreches o ralentización.*

DY CAR RACING

• Racing • 16 Megas • Octubre •



Vuelve el león británico. Esta vez de la mano de Acclaim, aunque respetando al programador equipo de Gremlin, Nigel Mansell estrenará mandato en la vibrante Fórmula Indy.



A tope de información. *Tiempo, plano del circuito, daños del coche, serán datos opcionales en nuestro panel de control.*



Simulación. *Difícil y duro, este tipo de juego pondrá en muchos aprietos a los listos del volante.*



Arcade. *Mejor echarse las primeras partidas en modo arcade, disfrutaréis mucho más de coche y circuito.*

a más veloz nbre insignia

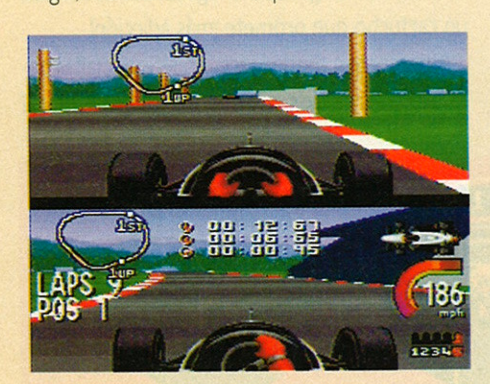
saje para no perderse. La velocidad sería cosa de ajustar piezas. El scroll ganaría muchos enteros y sería menos brusco (¿imposible?). La ambientación envolvería al jugador, haciéndole creer que los EEUU estaban a un paso. Como ventajas añadidas, se podría **repostar y cambiar neumáticos** en plena carrera así como disfrutar de músicas, FX, uno u otro.

Pero a Acclaim no le pareció suficiente. Ni a Nigel, ni a Paul Newman, que donaba escudería.

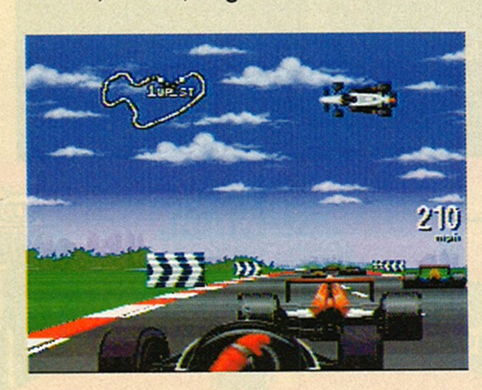
Los colegas querían más. Y exigieron, primero, **opciones para modificar la carrocería** y componentes del vehículo. Y después, **algo más de adicción**.

En el colmo de los colmos, Gremlin dio con la solución. Siempre que el jugador se decantara por el **modo simulación** (mucho más complicado que el arcade), la carrocería del auto se amoldaría a sus antojos. Podríamos **variar las ruedas, frenos, ángulos de los alerones**, amortiguación... El modo dos jugadores fue la puntilla. Gremlin se metió para el cuerpo un **split screen único, rápido y con garantías de no ralentización**. En él cabrían dos players vía mando o un jugador + CPU.

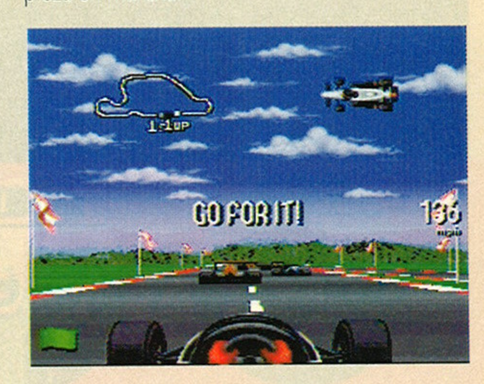
Las mejoras parecieron satisfacer a Acclaim. Y el juego se llevó a cabo. Lo que dio de sí está ante vuestros ojos. Un ***diseño gráfico perfecto, buenísimas melodías*** y una carrera que empieza en marcha.



Veloz como pocos. *Gremlin ha sabido dotar al cartucho de una sensación de velocidad única.*



También es muy real. *A diferencia del cartucho de Nintendo, el de Acclaim está mejor resuelto a nivel gráfico.*

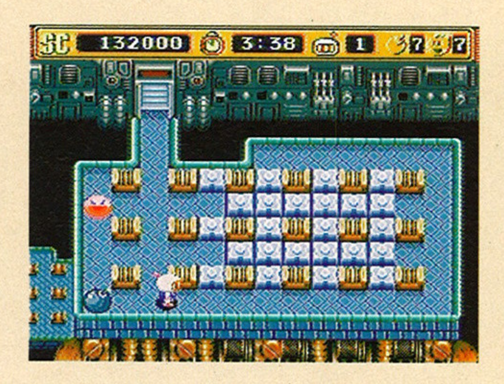


Puro Indy. *En el nuevo Nigel Mansell no habrá parrilla de salida: tomaremos el control del coche a toda potencia.*



SUPER BOM

• Hudson Soft • Super Nintendo •



Cuidado con el "comebombas". *Esta especie de comecocos será capaz de comerse las bombas que le pongáis.*



La antesala del enemigo. *Estos peligrosos enfrentamientos "cara a cara" precederán a la lucha contra el jefe de fase.*



Cuando calienta el sol. *Este será uno de los guardianes de las cinco fases de que constará el Normal Mode.*



Detalles sorprendentes. *Hacer de hombre-bala estará entre las habilidades de Bomberman a lo largo de la partida.*



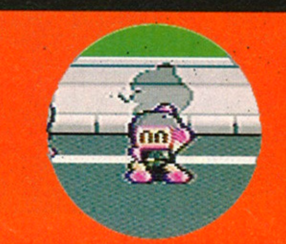
El bombarde
Soft quiere ma

¿Alguna vez habéis tenido ganas de romper algo? ¿Nunca se os ha pasado por la cabeza la idea de entrar en una cristalería y liaros a martillazos a diestro y siniestro? Si cada vez que estáis delante de una tarta os invade la tentación de tirársela a la cara a la persona que tenéis enfrente, entonces es que necesitáis liberar toda la tensión y el nervio que lleváis dentro. Y si encajáis en esta descripción, es que necesitáis la ayuda de un personaje como Bomberman. ¿Por qué? Pues porque no hay nada como llegar a casa después de un día agotador y compartir un ratito con un tío que se dedica a **poner bombas por todas partes**. Además, si ya os hechizó el primer Super Bomberman, os gustará saber que para Octubre se prepara el lanzamiento de la segunda entrega de sus aventuras, un cartucho que promete ¡más adicción!

Argumentos, desde luego, no le van a faltar para ello. Tendrá **dos modos de juego**, Normal

¡Pero qué pocholada!

Poned voz acaramelada al leer el título de este cuadro, echadle un vistazo a las imágenes que lo adornan, y compondréis una figura que estará entre lo enternecedor y lo cursi. De todas formas, tendréis que darnos la razón: ***los detalles de animación*** *de Super Bomberman 2 serán de lo* ***más divertido*** *que os podáis imaginar.*













BER MAN 2

• Arcade • 8 Megas • Octubre •

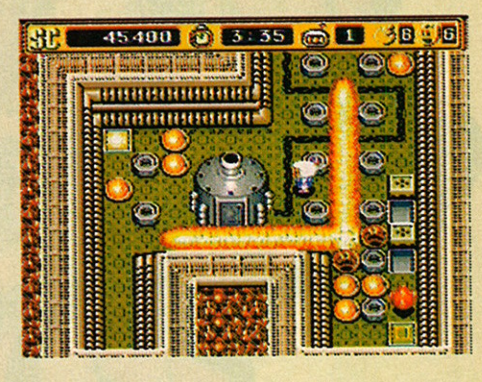


Super Bomberman 2 nos recordará el mes que viene que la diversión puede conseguirse con tres simples ingredientes: simpatía, imaginación y... muchas, muchas bombas.

ro de Hudson
tarnos de risa

y Battle Mode, que servirán para jugar a pasar fases de forma individual o para disputar desternillantes competiciones de hasta **cuatro jugadores** (todos contra todos o por equipos) respectivamente. En una o en otra, el planteamiento será el mismo: poner bombas de tal forma que acaben con los enemigos o nos abran nuevos caminos, pero que no nos alcancen a nosotros.

Además, se podrán **recoger multitud de ítems** que harán aún más divertidas y variadas las partidas (**bombas de relojería, aumentos de velocidad,...**) En fin, una auténtica fiesta para un cartucho del que os costará despegaros una vez que le hayáis cogido el gustillo. Ya veréis, ya, en un mesecito y con las pilas puestas. ¿Estáis preparados para el nuevo Bomberman?



A buen recaudo. *La clave del juego será poner la bomba en lugar justo para que haga su trabajo sin afectarnos.*



¡También bombas de pinchos! *Bomberman podrá recoger diferentes ítems durante la partida. Las bombas de pinchos, como la de la imagen, serán uno de ellos.*



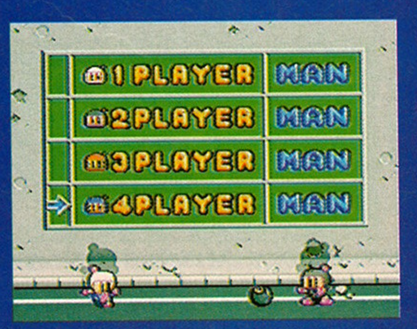


¡Que empiece la juerga!

Si tenéis un Multitap y tres amigos dispuestos a reírse, probad el ***Battle Mode****: puede llegar a ser la cosa más tronchante del mundo. ¿El objetivo? Conseguir permanecer con vida mientras uno se carga al resto de participantes.*







SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

CUANDO LA MÁXIMA AVENTURA TOMA FORMA DE CARTUCHO

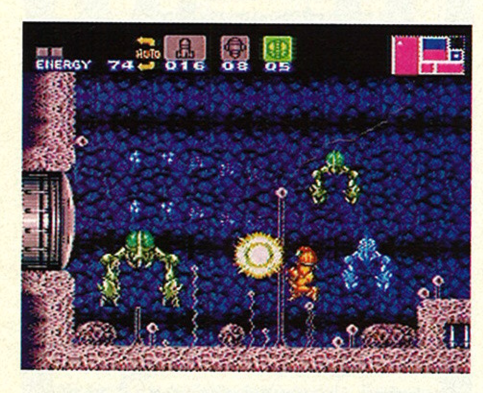
Super Metroid

Si ya el mes pasado os dábamos un completísimo adelanto de la que puede ser **una de las máximas bombas de Nintendo para la temporada venidera,** ahora es el momento de ponerle la guinda al sabroso pastel que **Super Metroid** representa. Pero no vayáis muy rápido, que dada vuestra voracidad consolera **los 24 megas de este programa** pueden ser un plato que se os indigeste con facilidad si no lo "atacáis" con calma.

Empecemos por recordar algo que ya sabréis. Super Metroid narra la aventura de **Samus Aran,** una intrépida cazarrecompensas que se ve obligada **a adentrarse en el planeta Zebes para acabar con la última larva viva de Metroid.** Algún listillo pensará que para matar a una larva no hace falta organizar tanto revuelo, pero es que no estamos hablando de un simple mosquito. Os aseguramos que para afrontar esta misión hacen falta los arrestos de heroínas del calibre de la Teniente Ripley o la mujer de Julián Lago.

El peligro está presente desde el primer momento del juego, es decir, cuando descubrís que Samus **dispone de sólo un minuto para abandonar el laboratorio en que se encuentra** antes de que se destruya. De ahí en adelante, no habrá un momento en el que la inquietud no acompañe vuestros pasos.





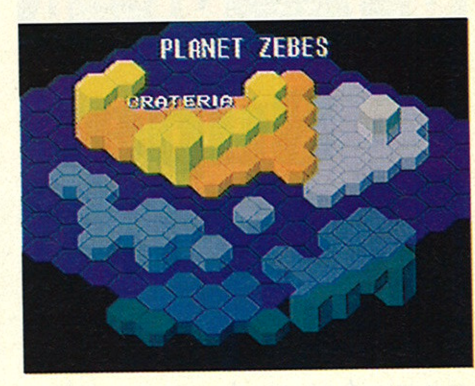
No te vayas a dormir. *No te despistes, los enemigos acechan detrás de la puerta. Cualquier error puede resultar fal.*



En cada recoveco. *Hasta el rincón más oculto del mapeado puede ocultar una sorpresa. No dejes de investigarlos.*



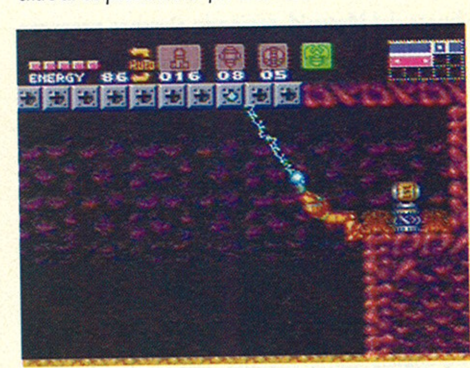
Selecciona tu arma. *Los iconos de la parte superior de la pantalla indican las armas disponibles en cada momento.*



Planeta-aventura. *Zebes se divide en seis zonas unidas entre sí. Os podéis mover por todas ellas con total libertad.*







¿Quo vadis, Samus Aran?

La mecánica de juego de Super Metroid descansa **sobre un mapeado casi inabarcable.** *Por eso, para saber por dónde te andas y evitar posibles pérdidas, los programadores han previsto* **un sistema de orientación por medio de mapas que aparecen en pantalla presionando el botón Start** *(recuadro inferior derecha). Esta forma de guiarse resulta de gran utilidad durante la partida, ya que los escenarios por donde transcurre la acción forman un verdadero laberinto de habitaciones.*

Como veis en este recuadro, la misión de Samus Aran es investigar absolutamente todos los rincones del planeta Zebes en busca de la **larva de Metroid**. *Eso le obliga* **a abrir infinidad de puertas sin saber lo que le espera tras ellas,** *y en eso reside gran parte del atractivo del juego.*

A menudo se encontrará con **enemigos como los de los dos pasillos laterales** *que se ven en la imagen, pero también entrará en habitaciones* **en las que una cápsula le permitirá salvar la partida** *(esquina inferior izquierda).*

BRINSTAR

SUPER STARS

Super Metroid

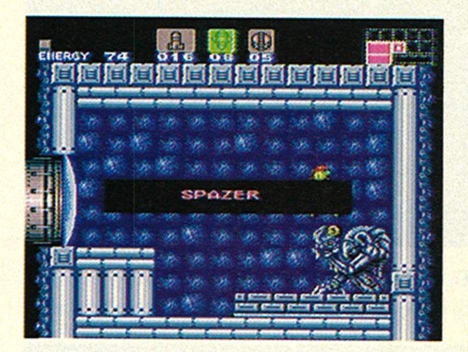
El planeta **Zebes se divide en seis zonas comunicadas entre sí,** y vuestra misión es explorar todos y cada uno de sus rincones en busca del Metroid, teniendo siempre presente que estáis ante **uno de los mapeados más extensos que se hayan visto nunca.** Además, conforme avanzáis, **vais recogiendo nuevas formas de ataque que potencian el traje de combate de la protagonista** (podéis tener hasta 16 diferentes), y que en no pocas ocasiones os revelan la forma de llegar a una zona que habéis dejado atrás pero a la que no sabíais cómo acceder. No es de extrañar, por tanto, que alcanzar el final de Super Metroid os pueda llevar **más de ocho horas de tiempo real,** medido gracias a la **posibilidad de grabar hasta tres partidas distintas.**

Pero quizá lo más impactante del juego sea lo bien conseguido que está el ambiente. **Unos escenarios lóbregos y oscuros,** pero magníficamente diseñados -recuerdan a los de las mejores películas del género de ciencia ficción-, **y la que puede ser la más brillante y envolvente banda sonora de un juego para la Super,** crean una atmósfera que os introduce de lleno en la aventura.

Por mucho que os digamos, por mucho que os cuenten, sólo cuando os pongáis a los mandos de Super Metroid os haréis una idea de la calidad que encierran sus 24 megas. No lo dejéis escapar, porque **es una de esas joyas que Nintendo se saca de la manga** y que todo buen aficionado debe poseer.

Un traje a la medida de una heroína

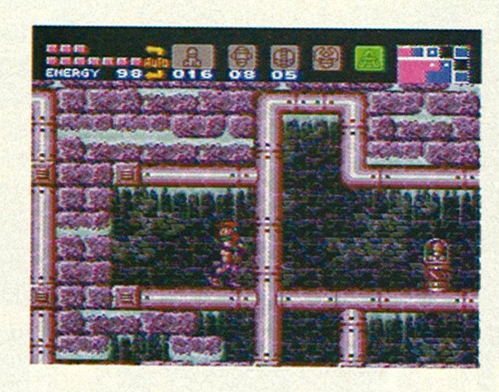




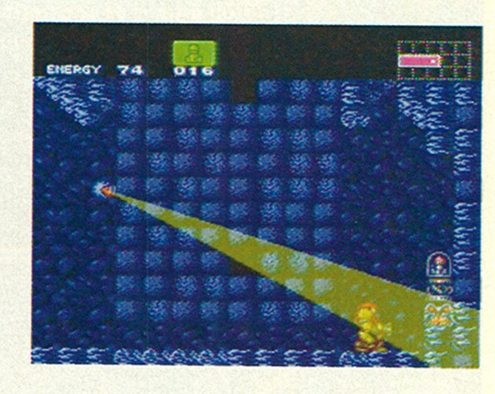
A medida que Samus explora nuevas zonas de Zebes, ***va encontrando ítems que potencian su traje de combate y su armamento.*** *Existen* ***16 distintos:*** *van desde bombas, misiles o rayos X, hasta unas botas que le permiten saltar más alto o un traje que podrá utilizar para desplazarse por el agua. Cada nueva habilidad le sirve para enfrentarse a una situación determinada, ya sea un enemigo o un obstáculo natural, y* ***se pueden seleccionar simplemente pulsando el botón Select*** *en el pad.*



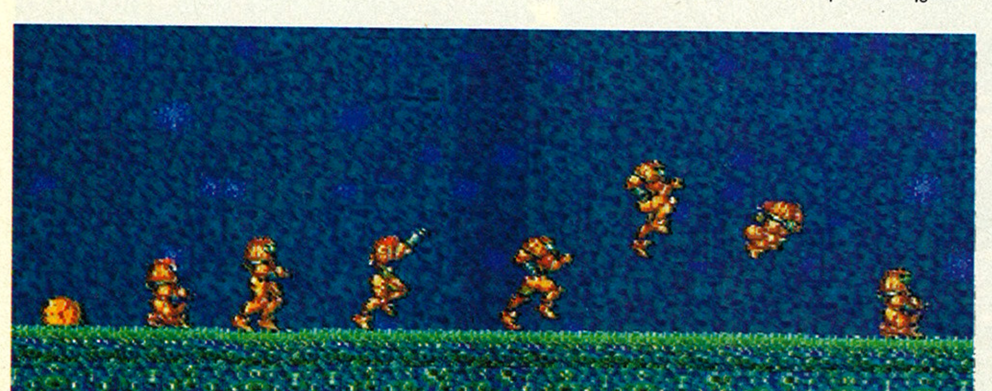




Ambiente inquietante. *Los distintos escenarios y la magnífica banda sonora llevan al jugador a una atmósfera amenazadora. Todo es oscuro, tenebroso, imprevisible... ¡genial!*

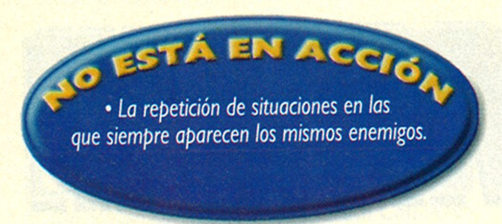


Sabe que estás sola. *En principio parece que está desierto, pero el mal habita en las galerías del planeta Zebes.*





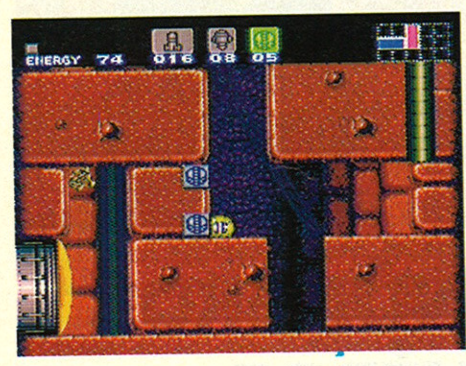
Cuando falta la energía. *Cada cierto tiempo encontraréis unos dispositivos que recargan vuestra barra de energía.*



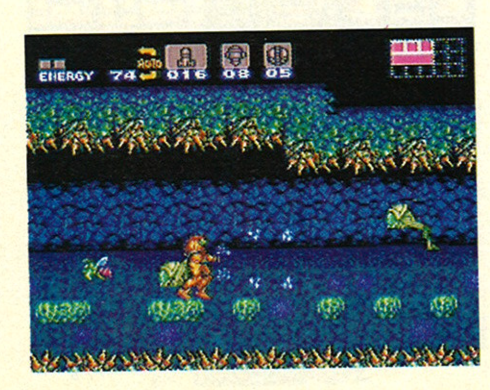


Para llegar más alto. Una buena técnica para llegar a lugares elevados es convertirse en bola y poner bombas lo más rápido posible, de modo que os impulsen con su explosión.



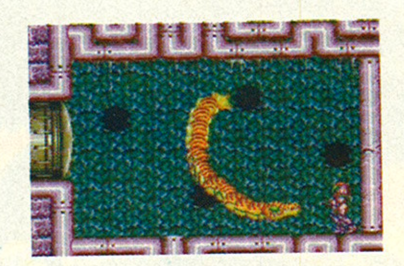


Una buena pista. En algunos lugares, como el que aparece en esta imagen, se os indica el tipo de arma que debéis utilizar para salvar el obstáculo en forma de muro.

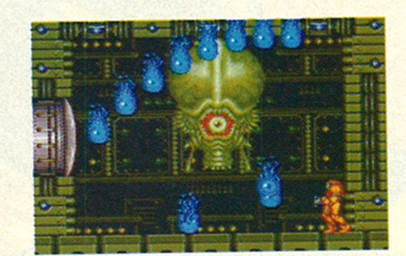


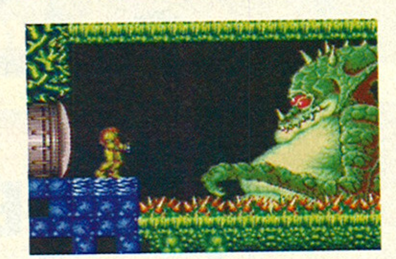
Bestiario de Zebes

La misión de **Samus Aran** es encontrar la larva de Metroid y destruirla, pero **la "criaturita" no está sola en Zebes.** En las innumerables estancias del planeta habitan enemigos tan inquietantes como los que os muestran estas imágenes. Y eso, **descubrir qué es lo que nos espera tras la siguiente puerta,** es uno de los aspectos más atractivos de este Super Metroid.















NINTENDO
Nintendo

Megas: **24** Vidas: **1**
Continuaciones: **Graba partida**
Niveles de Dificultad: **0**

• Tipo de Juego:
Super Metroid es básicamente una aventura, casi la Aventura con mayúsculas, pero como todas ellas tiene ciertas dosis de plataformas.

• Desarrollo:
Debéis atravesar seis zonas (Grateria, Brinstar, Norfair, Wrecked Ship, Maridia y Tourian) con total autonomía, hasta encontrar la guarida del Metroid.

• Tecnología:
Sobresaliente en todo: calidad gráfica, extensión del mapeado, colorido, definición, banda sonora... No tiene desperdicio. Y sí 24 megas.

• Duración:
La partida perfecta puede durar en torno a las ocho horas, pero eso no quiere decir nada. Este juego es de los que duran y duran sin perder un ápice de interés.

Graficos 93
Realismo total en escenarios y personajes, variedad y una magnífica definición.

Sonido 96
Si hay algún juego en que la música te meta de lleno en la acción, es Super Metroid.

Movimiento 93
Samus va reuniendo nuevos ataques hasta poder hacer casi todo lo que le pidáis.

Jugabilidad 92
En algunos momentos podéis llegar a perderos un poco, pero en el juego no hay nada imposible.

Entretenimiento 95
Esto no es adicción. Esto es simplemente una gozada de juego en todos los aspectos. Desde la vista hasta el propio pad.

Opinión
Aquí sí que no hay medias tintas: Super Metroid es una aventura en estado puro, espectáculo cien por cien. Un juego apasionante por su argumento, por la forma en que consigue implicarte en la acción, por lo bien conseguido que está el ambiente, por la total autonomía de desplazamiento del personaje y por la inquietante pero maravillosa sensación que produce el desplazarte por zonas inexploradas del mapeado.

Recomendación
Imprescindible para todo aquél que se considere aficionado a los videojuegos.



GAME BOY

MEGAMAN III

En la redacción de Nintendo Acción no es que nos creamos los refranes a pies juntillas, pero algo de cierto debe haber en ellos. Esto nos viene que ni al pelo para deciros que a **Megaman** parece gustarle eso de que el hombre es un animal de costumbres, o de que no es raro vernos tropezar dos veces con la misma piedra, porque directamente **de la factoría Capcom nos llega la tercera entrega de sus aventuras para Game Boy.**

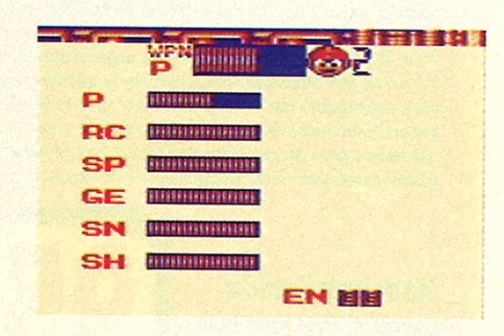
Además, parece que no es sólo él quien tiene esta curiosa tendencia a repetirse, porque **el Dr. Willy y sus secuaces también han querido estar presentes** en esta "rentrée" del héroe azul en la portátil de Nintendo. ¿Qué significa eso? Pues ni más ni menos que **Megaman III calca paso a paso la estructura de juego** que ya es de sobras conocida por sus anteriores aventuras.

¡Cómo!, ¡que no la conocéis! Pero hombre, ¿quién no sabe que al principio **se puede elegir el orden en el que "atacamos" las fases** pertenecientes a cuatro jefes finales?, ¿quién ignora que tras atravesarlas y matar al final a cada uno de ellos **Megaman recibe un nuevo arma**?, ¿cómo no vais a saber que después de todo eso **le esperan otros cuatro niveles antes de luchar contra el Dr. Willy**? Y sobre todo, ¿seguro que no os han hablado ya del **casi imposible nivel de dificultad que preside los juegos de este humanoide**?

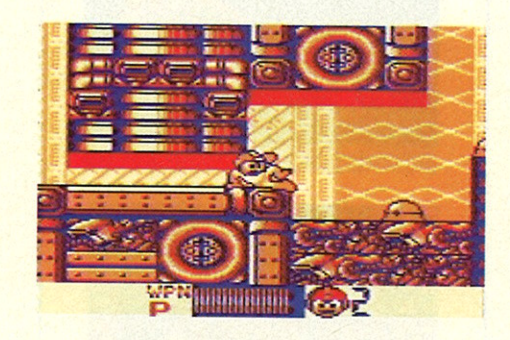
Bueno, pues hay que ir poniéndose al día, y los médicos dicen que **lo mejor es echarle un vistacito a las imágenes** que acompañan a este comentario. Después, si se tercia, será cuestión de atreverse con el cartucho.



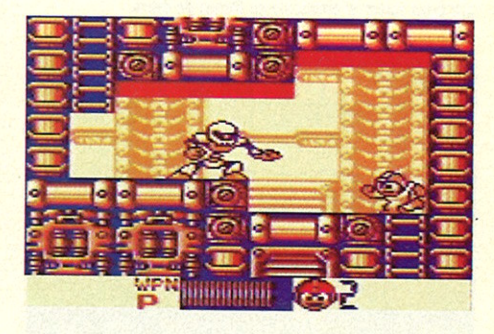
TRES ES EL NÚMERO. ÉL ES EL HÉROE.



A ver quién se atreve. *Eso, porque esto que veis es el arsenal que Mega Man va acumulando según avanzáis.*



Un pequeño desliz. *Presionando el pad hacia abajo y el botón de salto a la vez, Mega Man se desliza así de bien.*

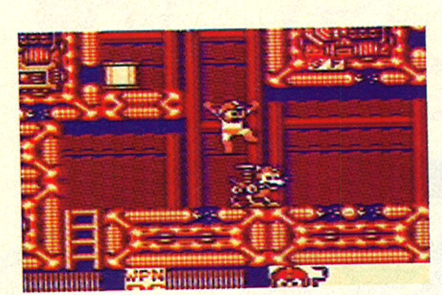


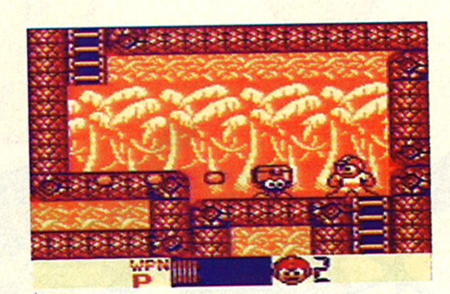
Yo pasaba por aquí... *Menuda papeleta le espera al héroe azul. Todo está lleno de enemigos, a cada cuál más peligroso.*

Rush y Flip-Top sí que saben

***Rush*, el perro de Mega Man,** *acompaña a su amo en cualquier situación, por peligrosa que sea. En esta ocasión aparece en forma de* **Rush Coil** *(resorte para saltar)* **y Rush Jet** *(trineo a propulsión)*.

El extraño objeto que veis en la otra imagen es **Flip-Top, un maletín cibernético** *del Dr. Light que aparece de vez en cuando para recargar la barra de energía de nuestro héroe.*







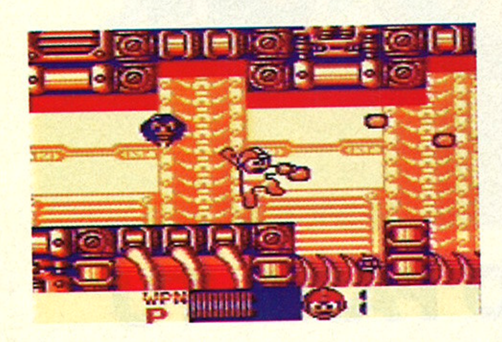
ESTÁ EN ACCIÓN

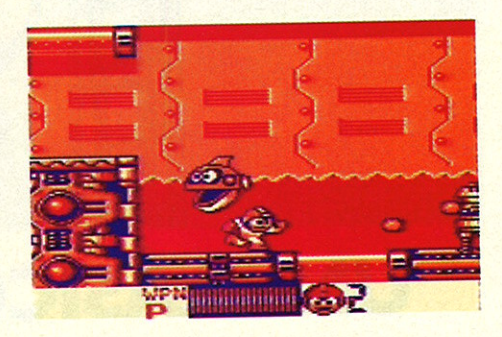
- *Mega Man III suena de maravilla en la portátil.*
- *La variedad de las fases.*



NO ESTÁ EN ACCIÓN

- *Que se parezca tanto a los capítulos anteriores.*
- *¿¿Por qué tiene que ser tan difícil?!*



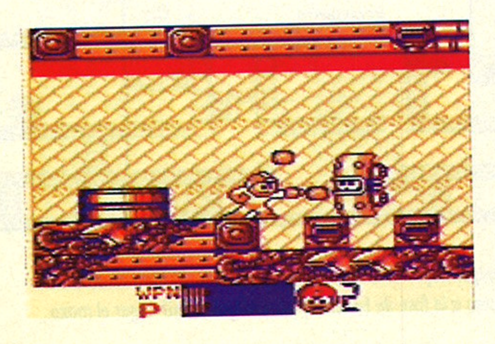


¡Que alguien me ayude!

La dificultad de Mega Man III es tal que ha despertado nuestra compasión por vosotros. Por eso, **allá van unas cuantas pistas.** *De los cuatro primeros enemigos, el más fácil de matar parece* **Snake Man**. *Una vez obtenida su arma, la cosa será un poco más fácil. De todas formas, aquí tenéis* **un par de valiosos passwords. Para que no os quejéis:**

- **A0, A1, A3, B3, D2.**
- **B3, C1, C3, D1, D2.**









CAPCOM
Capcom

Megas: **4** Vidas: **3**
Continuaciones: **Passwords**
Niveles de Dificultad: **0**

• Tipo de Juego:
Se coge una cucharada de arcade, se mezcla con un pellizquito de plataformas, se bate, se deja reposar y al plato final se le llama Mega Man III.

• Desarrollo:
Dos grupos de cuatro fases y sus respectivos jefes, que podréis superar en el orden que deseéis, y la guinda final: el enfrentamiento con el Dr. Willy.

• Tecnología:
Destaca la variedad y amplitud de los escenarios, y también es de agradecer el amplio repertorio de enemigos que presenta.

• Duración:
Los cartuchos de Mega Man son de los que se heredan de generación en generación por su casi imposible dificultad. Y éste no iba a ser menos.

GRAFICOS — **83**
Lo dicho, escenarios y enemigos muy aceptables. Además, con una limpieza notable.

SONIDO — **87**
Un lujo, tanto las melodías como los sonidos FX. Da gusto escucharlos.

MOVIMIENTO — **80**
Un poco limitados y, sobre todo, lentísimos en comparación a algunos enemigos.

JUGABILIDAD — **76**
Pues a nosotros nos sigue desesperando que la serie Mega Man sea tan extremadamente difícil.

ENTRETENIMIENTO — **78**
Depende de vuestra paciencia y de que hayáis jugado a las anteriores entregas o no. Puede ser total o algo más insoportable.

Opinión

Veamos, porque esto siempre trae polémica: dados sus notables gráficos y su excepcional sonido, Megaman nos parece un programa muy bueno. Lo que ocurre es que en el título aparece un tres, y eso nos indica que hay dos partes anteriores y que ésta es demasiado parecida a las otras dos. Además, una cosa es que un juego dure bastante, y otra que sea casi imposible de superar. Como es el caso.

Recomendación
Para descendientes del Santo Job y virtuosos/acostumbrados del pad.

81

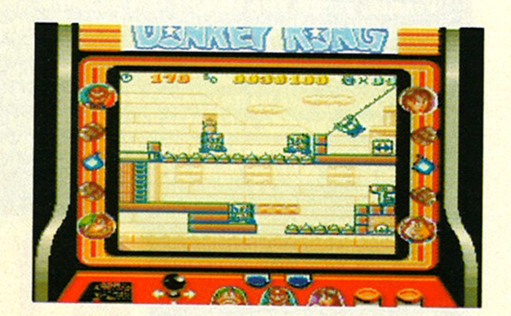
GAME BOY

Recordar viejos tiempos casi siempre es divertido. Quien más quien menos **tiene algo en su pasado digno de ser rescatado del olvido.** Y si hablamos de un personaje de videojuego, entonces el entretenimiento se multiplica por cuatro, porque... ¿a quién no le gustaría conocer algo más del pasado de Chun-Li como cabaretera?, ¿acaso sabía alguien que Mega Man hizo sus pinitos como cafetera exprés antes de convertirse en humanoide de éxito?

Si no estabais al tanto del lado oscuro de esos personajes, por lo menos sí sabréis que uno de los primeros escalones de **Mario** en su subida a la cima del videojuego **fue una recreativa de nombre Donkey Kong, que hizo furor a principios de los ochenta.** Pues bien, unos años después, con el fontanero italiano montado en el dólar, Nintendo saca del baúl de los recuerdos aquella joya de la jugabilidad. Y lo hace por todo lo alto, programándolo **para Super Game Boy** y recordándonos que para divertirse basta con un gorila, una bella joven que se deje raptar y un bigotudo héroe presto a rescatarla.

Añadidle a eso **unas cuantas plataformas, ciertas dosis de inteligencia para encontrar la forma de llegar a vuestro objetivo** (ya sea llevar una llave hasta su cerradura o acabar con el gorila) y **la capacidad del protagonista para saltar y transportar objetos,** y tendréis un videojuego con el que merecerá la pena pasar varias horas.

Si ya lo conocíais, os gustará reencontraros con él. Y si todavía no lo habéis probado, **dejad que su adicción os enganche lo antes posible.** Este gorila sabe como cautivaros.



Movilidad ante todo. *Los movimientos de Mario son completísimos. Aquí se impulsa en una cuerda para poder saltar.*

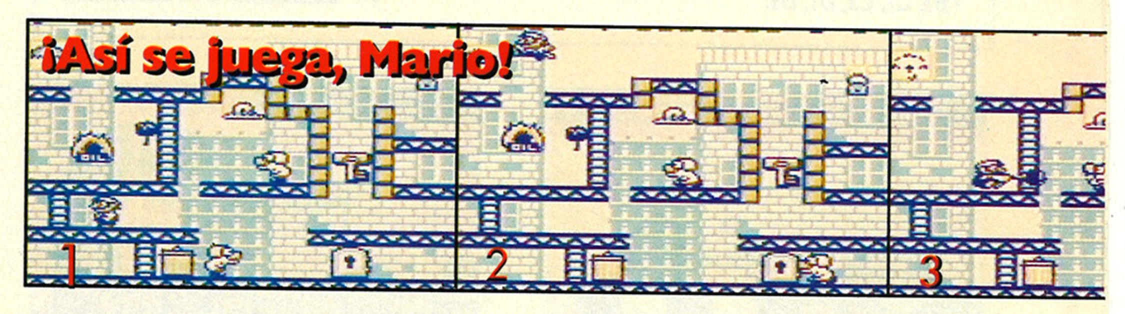
DONKEY KONG



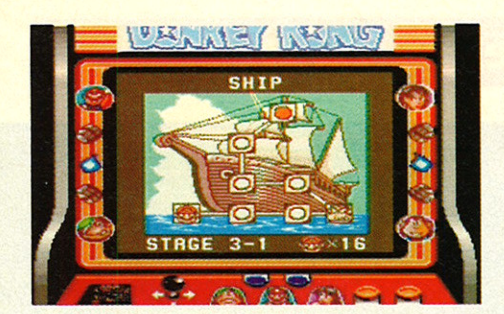
UN CLÁSICO PARA TU SUPER GAME BOY







1) Estudiar la fase. *¿Dónde está la puerta? ¿Y la llave? ¿Qué enemigos hay? Mario no se pierde un detalle.* **2) Entrando en acción.** *Antes de nada, lo mejor es recoger los tres ítems que dan acceso a la fase de bonus.* **3) ¡Enemigos a mí!** *Coger el mazo*



Mario al abordaje. *La tercera fase de Donkey Kong tiene un galeón por escenario. Las otras nueve que hay se desarrollan en sitios tan dispares como la selva o un iceberg.*

ESTÁ EN ACCIÓN

- *Que todo lo que toque Mario sea garantía de adicción.*
- *Que se puedan salvar las partidas.*

NO ESTÁ EN ACCIÓN

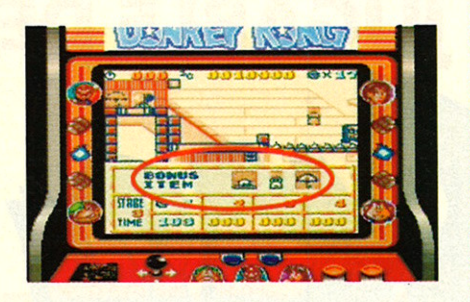
- *El sprite de Mario resulta pequeño.*
- *A veces "la neurona" echa humo buscando la forma de resolver un nivel.*

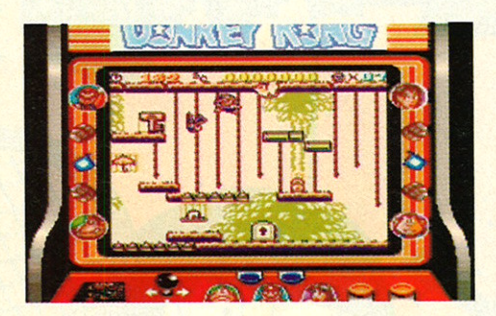
Será mejor que recojas esos ítems



En todos los niveles de Donkey Kong podéis encontrar tres enigmáticos ítems: ***un paraguas, un sombrero y una bolsa.*** *¿Para qué sirven? Pues resulta que recogiéndolos* ***se accede a unas fases de bonus que tienen forma de tragaperras y de ruleta.*** *En ellas podréis poner a prueba* ***vuestra suerte*** *y, si estáis de buenas, sumar* ***varias vidas extra*** *a vuestro marcador.*



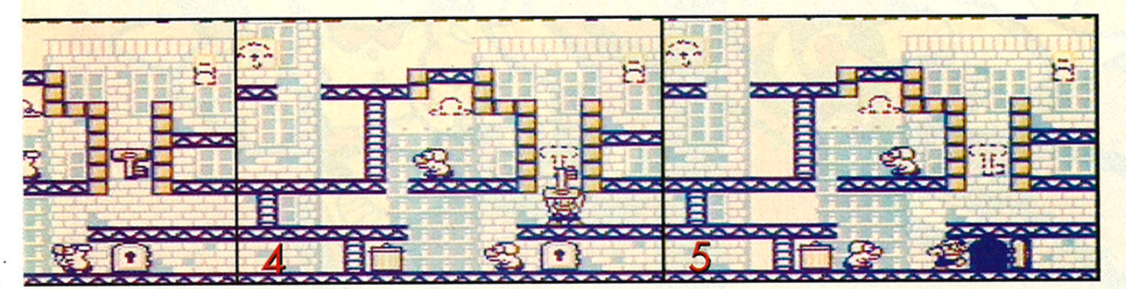






Avanzar tiene sus riesgos. *A medida que pasáis niveles, obstáculos, enemigos y dificultad crecen progresivamente.*

Por fin a salvo. *Te quedan pocas vidas, temes por tu futuro en el juego... tranquilo, siempre puedes grabar la partida.*



es la mejor forma de acabar con los rivales que rondan por ahí. ***4) La llave es mía.*** *Tras llegar a la llave, ya sólo queda llevarla hasta la puerta para salir de este nivel.* ***5) ¡Hasta la vista!*** *Objetivo cumplido, esta fase ya es historia. ¡A por la siguiente!*



NINTENDO
Nintendo

Megas: **4** Vidas: **7**
Continuaciones: **Graba partidas**
Niveles de Dificultad: **0**

• Tipo de Juego:
Es una imparable mezcla de plataformas e inteligencia, en la que debéis hallar la manera de salvar todos los obstáculos y llegar al objetivo sanos y salvos.

• Desarrollo:
El juego se divide en diez fases, que a su vez se subdividen en varias etapas. Y al final de cada fase os toca enfrentaros a Donkey Kong en persona.

• Tecnología:
El Super Game Boy permite ver el juego con un marco que simula una recreativa y añade colorido. Además, tiene una pila para grabar hasta tres partidas.

• Duración:
En algunos niveles cuesta encontrar la forma de acabar con éxito, y además el juego es bastante largo. Hablando en plata: os puede durar varios meses.

GRAFICOS 84
Destaca la variedad de escenarios, porque los sprites no son demasiado grandes.

SONIDO 85
Simpatía y ritmo acompañan al intrépido Mario en su rescate.

MOVIMIENTO 88
Increíble que un personaje de Game Boy pueda hacer tantas cosas y tan ágilmente.

JUGABILIDAD 87
Donkey Kong tiene su punto de dificultad en ocasiones, pero no hay nada como comerse el coco para seguir adelante.

ENTRETENIMIENTO 90
Adicción es la palabra que mejor define las sensaciones que producen las aventuras de este entrañable mono.

Opinión

Aunque en principio pudiera parecer que los señores de Nintendo se han limitado a plasmar en un cartucho de Game Boy un juego de sobras conocido, tras pasar los primeros niveles nos damos cuenta de que no, de que no tenemos razón: multitud de niveles, un movimiento de lujo y una adicción sobresaliente hacen que este Donkey Kong no sea simplemente una mera reposición. Sino un nuevo y verdadero juegazo.

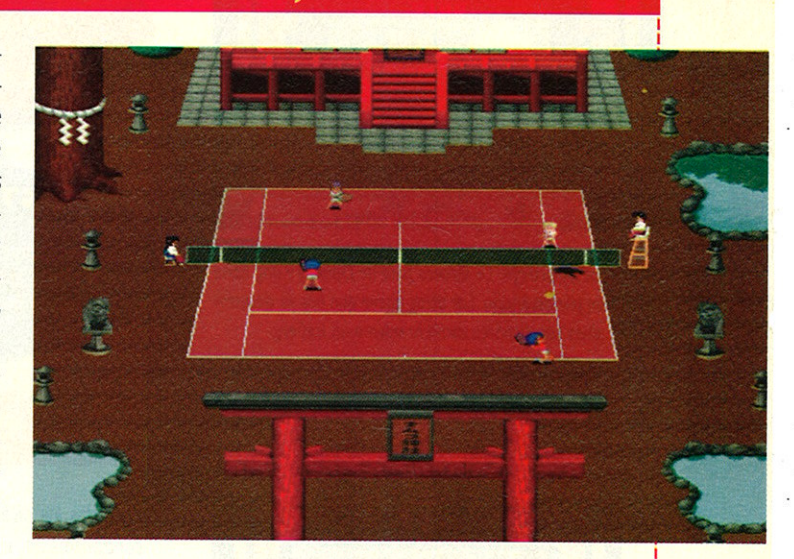
Recomendación

Tiene un aspecto infantil, pero es muy duro de pelar. ¿Podrá un adulto con él?

86

Campos de sueños, de tenis

*La superficie que tenéis en imagen se llama **Shrine Court**. Habita en el interior ajardinado de una mansión china y es una de las pistas más originales sobre las que jugaréis. Junto a ella, y en dura competencia, estos campos: **Resort**, una pista indoor que forma parte de un lujoso club; **Lodge**, un patio de colegio; **Beach**, ¡una playa!; **Mountain**, el pichacho de una montaña; **Grass, Hard y Clay**, hierba, pista de cemento y tierra batida; y una última opción: **Whistle**, que elige aleatoriamente un terreno.*



UN FUERTE APLAUSO PARA EL TENIS MÁS JUGABLE DEL MOMENTO

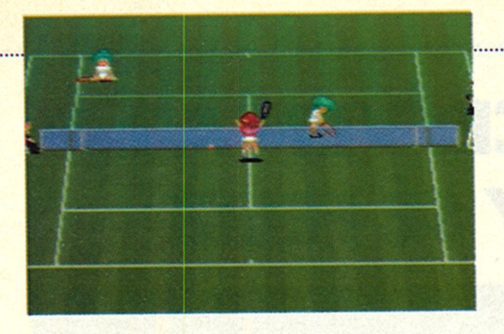
SMASH TENNIS

Smash Tennis es el juego de tenis definitivo. Construido en torno a muñecotes divertidos y sacrificando excelencias gráficas, este dignísimo sucesor de la joya Match Point está a punto de ensañarse con los insignes del deporte de la raqueta. Será por aquello de dejar claro que en esta consola se puede jugar mucho y bien al deporte de Orantes.

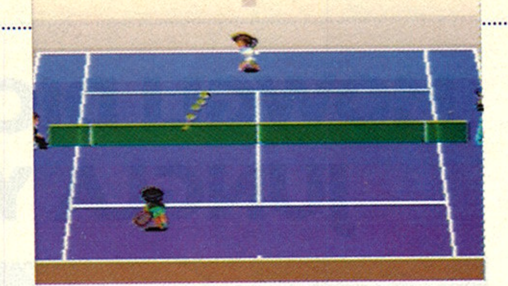
Smash Tennis es además **un tenis original que permite que 4 jugadores** se las vean y deseen sobre **9 pistas** a cada cual más ocurrente. Antes, eso sí, se nos ha permitido satisfacer nuestra capacidad de elección decidiendo quién queremos ser: si uno de los 12 hombres en liza u otra de las 8 féminas con faldita y gorra incluida. Y previo al evento sexista, una nueva prueba para nuestro espíritu decisorio: **torneo o simple exhibición.**

Bien, pero nos hemos ido del tiesto. Decíamos que Smash Tennis es un cartucho original. El adjetivo se lo debemos al teatralismo de los escenarios. ¿Una pista de tierra batida? Mejor que eso, **una montaña, una playa, un jardín** de una mansión nipona. Podrás deleitarte en todos esos escenarios si antes te has decantado por el modo exhibición. En el torneo no hay demasiado dónde elegir: sólo hay que preocuparse de ganar, en simples o formando pareja.

La mecánica de golpeo no es tan original, pero utiliza la simpleza para hacerse jugable. **Golpes fáciles, suaves** o tan duros como queramos se pueden conseguir a través de los 4 botones en juego: uno para globos, el otro voleas liftadas, más en plan Bruguera. Lo necesario, en una palabra, para conseguir una jugabilidad de órdago.



¡Soy un perdedor! Gana un torneo y te sorprenderá la imagen del rival en posición de rodillas y cabeza gacha.



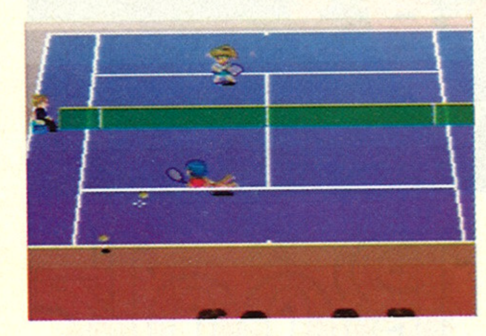


• La facilidad de juego.
• La originalidad en el diseño de las pistas.
• Los 4 jugadores simultáneos.

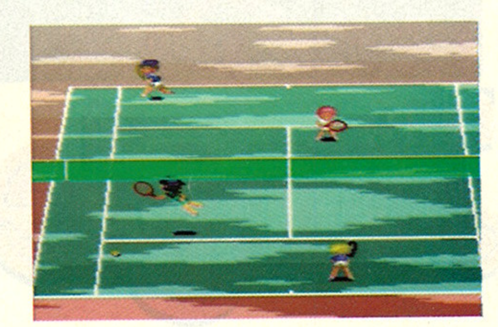




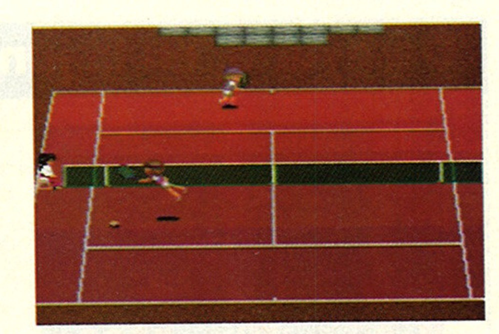
• El modo torneo se queda corto.
• No apto para tenistas exigentes: domina el arcade sobre la simulación.



El contrapunto. A pesar de su sabor arcade, Smash Tennis alcanza niveles profesionales. De ahí el contraste que existe entre el mate con lanzamiento al suelo incluido, y los ociosos espectadores del club, en la pantalla de abajo.



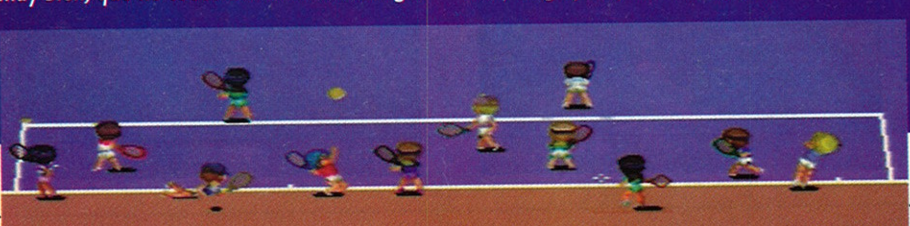






No son Lendl, pero aguantan

Nada, que los chicos de Namco no se han complicado demasiado la vida a la hora de elegir nombres para sus tenistas. Que se han quedado con Mike, Dan, Rose, Carol, Ian y Brian, y que ni siquiera le han buscado más cosquillas al tema de la repartición: 12 hombres buenos y hasta 8 chicas también buenas. Es lo de menos. Lo importante es que los **muñecos se mueven muy bien, que no todos tienen la misma agilidad, ni fuerza en los golpes, ni precisión, que tendréis que elegir, que habrá algunos más compensados** que otros y que, en todo caso, cabrá la idea del torneo mixto ya que, en modo exhibición, podréis elegir a cada tenista en liza. Valga la imagen para que os hagáis a la idea de los mejores momentos de Smash Tennis: con todos los hombrecitos en pantalla y los **golpes que harán época.**





VIRGIN INTERACTIVE
Namco

Megas: **8** Vidas: **–**
Continuaciones: **Torneo**
Niveles de Dificultad: **–**

• Tipo de Juego:
Nos quedamos con la denominación arcade de tenis. Porque busca la diversión, es sencillo de manejar y va de original por la vida.

• Desarrollo:
A tu disposición, dos modos de juego. Uno, de exhibición, para probar en todas las pistas a 1, 3 ó 5 sets. El otro, de torneo, en tandas de dobles y sencillos.

• Tecnología:
Además de la propia del Multitap, para cuatro señores simultáneos, y de algunas voces digitalizadas, poquito más que reseñar.

• Duración:
Máxima. La exhibición se queda más corta que el torneo, donde además prometen jugar el Grand Slam tras ganar una serie de encuentros.

GRAFICOS 70
Un diseño muy japonés sobre unas pistas la mar de creativas. Sin complejos.

SONIDO 78
Musiquillas agradables y simpaticonas. Celebra el tanteo con acordes Eurovisión.

MOVIMIENTO 88
Los tenistas corren con soltura, se lanzan al suelo, algunos mueven la melena...

JUGABILIDAD 90
La gran alegría. Un juego divertido, fácil, sencillo, de golpes suaves y certeros y de un atractivo indudable.

ENTRETENIMIENTO 89
Ahorrándonos los piropos por el Multitap, nos quedamos con lo divertido del torneo y el original sentido de la escena.

Opinión
Al fin un juego de tenis que se sale del tiesto. Que se olvida de los gráficos espectaculares para adoptar una estética nipona, que pasa de los modos 7, que se ceba en el apartado de los golpes y que resulta muy original. Puede que Smash Tennis no sea el juego de pelota definitivo (sólo porque le faltan torneos), pero es evidente que el trabajo de Virgin con este cartucho ha sido excepcional. Y eso cuenta mucho.

Recomendación
Para tenistas forofos y novatos. Para gente sencillamente divertida.



MOWGLI DICE: VEN A LA JUNGLA Y SÉ FELIZ





La compañía **Virgin** vuelve a tomar como referencia una **exitosa película de Disney** para hacernos disfrutar **en la Super.** Tras el indiscutible éxito de Aladdin (aunque la versión SN era de Capcom), ahora han apostado por recrear las aventuras del famoso Mowgli y todos sus feroces compañeros. **Todos, excepto la pantera Bagheera,** de quien parece haberse olvidado y cuya presencia se echa indudablemente de menos.

Pero empecemos por el principio, y digamos que el juego consta de **tres niveles de dificultad.** Una vez hecha la elección de nivel, prepárate porque vas a sumergirte en las interioridades de la selva gracias a las **excelencias de un sonido y una ambientación sencillamente maravillosas.** A partir de entonces, metido en la piel de Mowgli, tendrás que hacer lo posible y lo imposible para **sobrevivir en la selva, saltando de plataforma en plataforma y de liana en liana.**

En un lugar tan inhóspito como la jungla, sólo los más fuertes y hábiles consiguen avanzar entre los matorrales, escalar frondosos árboles, remontar gigantescas cataratas, atravesar poblados en ruinas o cruzar áridas zonas plagadas de hienas y buitres, **hasta encontrar a Baloo,** que es el encargado de introducirte en la siguiente fase -hay **hasta un total de once-.** Y por si fuera poco, Mowgli debe recoger **unos diamantes que proporcionan continuaciones extra** (diamantes rojos) **o acceso a fases de bonus** (diamantes verdes).

En fin, un juego típicamente plataformero que cuenta con unos personajes **de una desbordante simpatía,** sobre todo Mowgli, colocados en unos **escenarios de ensueño.**



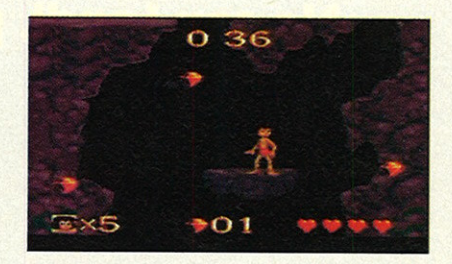
Una ayudita nunca viene mal. *Son muy numerosos los amigos de Mowgli gracias a los que podrá superar situaciones tan delicadas como la que veis en la imagen.*

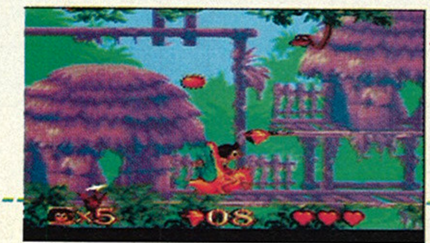
Desayuno, en la jungla, con diamantes



Al finalizar las fases pares, *si has recogido previamente un número elevado de diamantes verdes, serás recompensado con* ***la entrada en una fase de Bonus. Allí*** *podrás hacerte con enormes cantidades* ***de diamantes rojos, vidas y corazones.*** *Eso sí, para ello contarás con un* ***limitado*** *período de* ***tiempo.***



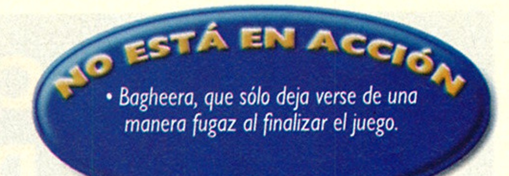






ESTÁ EN ACCIÓN

- Las excelentes animaciones.
- Gráficos de gran nivel y escenarios de un colorido deslumbrante.





La selva y sus peligros. *Algunos monos no os ayudarán en exceso, de hecho éste hará retumbar el suelo a vuestro paso. Para que se os caigan las piedras encima.*

Mowgli, eres un fenómeno

El joven más famoso de la selva ***no sólo sabe saltar y lanzar plátanos a ritmo de samba****. Este chico podría haber hecho carrera en el circo, y si no lo creéis, fijaos en* ***lo que es capaz de realizar cuando le dejamos en paz unos segundos:*** *contonearse, bailar, imitar a un egipcio y muchas otras sorpresas.*





El elefante. *No podía ser de otra manera, en el Libro de la Selva un elefante es el encargado de indicar el punto de retorno. Ya sabéis, por si os cascan y esas cosas.*



Contra Shere Khan. *El último stage del juego nos amargará la vida. En él tendremos que hacer frente a un enfurecido tigre de bengala que ya sabéis cómo se llama.*

La selva al completo

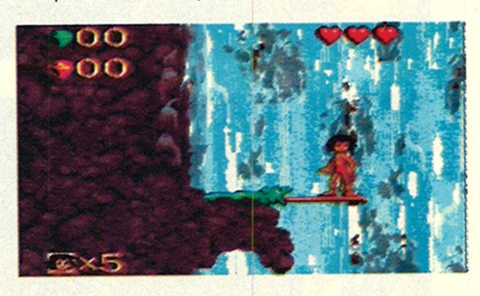




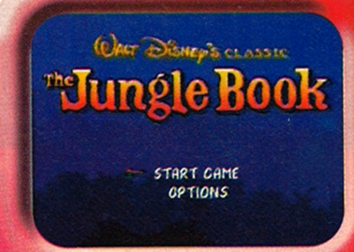

Todos han acudido a la llamada de Mowgli para participar en este juego. ***Baloo, Shere Khan, la serpiente Kaa y el Rey Louie*** *se han apuntado a la fiesta que se prepara en la selva de Super Nintendo. El más remolón ha sido* ***Bagheera, que reserva su presencia sólo para los hábiles que consiguen llegar al final del juego****. De cualquier modo, el resto de la pandilla tampoco está mal, ¿verdad?*



Anímate, hombre. *Virgin se ha superado con Mowgli. Al chaval le han dotado de tal cantidad de movimientos, que más parece un bailarín que un héroe selvático.*



Efectos de luz y color. *La fase de la catarata os pondrá de los nervios. Así que, cuando caigáis una y otra vez al vacío, mirad el efecto del agua. Y relajaos.*



VIRGIN
Disney Software

Megas: **16** Vidas: **6**
Continuaciones: **Ninguna**
Niveles de Dificultad: **3**

• Tipo de Juego:
Mucha plataforma combinada con mucho enemigo a eliminar. El principal protagonista es Mowgli y le pone toda la salsa al juego.

• Desarrollo:
Tras unas primeras fases sencillas, nos adentraremos en la profundidad de la jungla con lo que la dificultad irá en aumento.

• Tecnología:
Los planos de scroll provocan una excelente sensación de profundidad y de movimiento. Éste es, sin duda, uno de los mejores aspectos del juego.

• Duración:
Con los tres niveles de dificultad que encierra, seguro que la travesía de Mowgli por la selva os puede durar fácilmente varios mesecitos.

GRAFICOS — **91**
Los escenarios están muy cuidados y poseen una calidad digna de ser destacada.

SONIDO — **89**
Ritmos selváticos que sirven como excelente acompañamiento a la acción.

MOVIMIENTO — **92**
Los movimientos de Mowgli son ágiles, rápidos y, lo esencial, fáciles de controlar.

JUGABILIDAD — **85**
La dificultad no es excesiva teniendo en cuenta que nos regalan 6 vidas y 4 corazones que se pueden aumentar y recargar.

ENTRETENIMIENTO — **80**
A ver si resulta que nos vamos a cansar de tanta jungla... menos mal que Mowgli pone las cosas en su sitio rápidamente.

Opinión

La llegada de El Libro de la Selva a la Super se esperaba con verdadero interés. Por fin ha hecho su aparición, y la verdad es que ofrece dos caras. Una, su espectacularidad en gráficos y animaciones. Y otra, algo de monotonía en cuanto a desarrollo. Porque veréis, una cosa es explotar el factor plataformas selváticas, y otra muy diferentes empacharnos a saltos. Claro que si os gusta saltar más de la cuenta...

Recomendación

Para los forofos de Walt Disney e incansables consumidores de plataformas.

84



CABALLEROS DE LA SUPER

Knights Of The Round

Capcom ha decidido cambiar su rumbo para el otoño entrante y, tras su espectacular Megaman X del que disfrutamos este verano, ahora parece que **va a dar a la Super algo de marcha medieval.** Con **Knights of the Round** viajamos a través del tiempo y nos detenemos en la Gran Bretaña de la Edad Media, concretamente **en la época en que Arthur acaba de extraer a Excalibur de la piedra** y reclama la corona que por derecho le pertenece.

Acompañado de dos miembros de los Caballeros de la Tabla Redonda, **Lancelot** (un consumado especialista en el manejo de la espada) **y Percival** (fuerte y poderoso con el hacha), Arthur atravesará aldeas, campos y castillos, participará en torneos y se verá las caras con todo tipo de enemigos, desde **indomables felinos hasta bufones** o siniestros personajes montados en sus caballos.

Por supuesto, cada Caballero posee sus propias características a la hora de luchar, y por ello debes escoger uno u otro según desees ser **más rápido en los movimientos -Lancelot-, más contundente en los golpes -Percival- o un término medio de ambos -Arthur-.** Pero si descubres que no te gusta el Caballero que has elegido, **lo puedes cambiar por otro en cada continuación.**

El resto viene a ser lo de siempre en este tipo de juegos, es decir, a medida que recoges distintos items, aumenta tu coraza protectora y tu fuerza para superar con más comodidad las fases, **siete en este caso, con sus respectivos enemigos finales.** Tras esta aventura, sólo te queda decidir si es cierto que "cualquier tiempo pasado fue mejor".



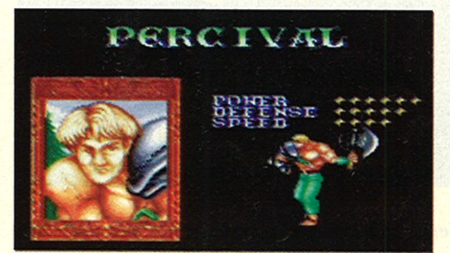
Dos héroes simultáneos. *Y ya metidos en mitologías luchadoras, qué mejor que uno maneje a Lancelot y otro a Percival, y que entre los dos zurren de lo lindo y a la vez...*

Los héroes de nuestra historia son...



*... **Arturo, grande y noble con la espada**. No en vano fue él quien extrajo a Excalibur de la roca. No tiene carencias importantes, ni tampoco puntos fuertes. **Lancelot, fiel siervo y ágil espadachín**. Corre mucho mejor que se defiende. Y **Percival, fuerte, impulsivo, valeroso y de espíritu puro**. Maneja el hacha como nadie y puede sacarte de un buen apuro.*









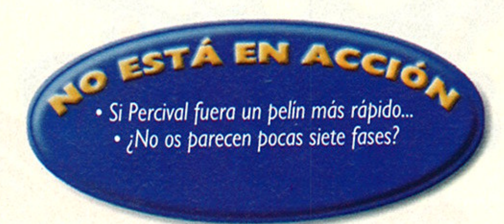
Items para todos. *Hay enemigos, barriles y otros objetos que esconden ítems (tesoros, vidas, más magia, puntos de experiencia) en su interior. Un golpetazo y serán nuestros.*



Alegrarse por partes. *Cada vez que nuestro héroe complete los subniveles en que se divide el Stage aparecerá de esta guisa en pantalla. Habrá que animarle.*



¡¡Experiencia!! *A Capcom se le nota a la legua que lo suyo son los beat´-em-ups. Sabe dotarles de la acción necesaria y del argumento propicio. Ahora le ha dado por lo medieval.*





Directo de recreativa. *El juego de Capcom tiene su origen en una recreativa de éxito que la casa americana parió allá por 1991. El traspaso, como veis, ha sido inmediato.*

Uno para todos y todos para mí



Arturo y sus boys deberán hacer frente a un ***auténtico arsenal de enemigos al final*** *de cada stage. Junto al texto están todos. Desde el* ***fantasma hasta la armadura de oro****, pasando por la asquerosa e infame masa de no sabemos qué. La verdad es que* ***no hay táctica definida*** *para luchar contra ellos. Tan sólo coraje y habilidad. Están aquí para que* ***no os pillen desprevenidos*** *y de paso admiréis un pelín nuestra calidad de jugones.*










CAPCOM
Capcom

Megas: **16** Vidas: **2**
Continuaciones: **9**
Niveles de Dificultad: **3**

• Tipo de Juego:
Sigue la línea iniciada por Capcom en juegos beat´-em-up sobre ambientes medievales. Esta vez, la Gran Bretaña de los Caballeros de la Mesa Redonda.

• Desarrollo:
A lo largo de siete fases, Arthur, Lancelot y Percival se abren paso a base de hachazos y espadazos, hasta enfrentarse a los correspondientes jefes de fase.

• Tecnología:
Este cartucho tiene pocas cosas que decir en este aspecto, ya que sigue las más tradicionales líneas de los juegos de beat-'em up.

• Duración:
El reducido número de fases y la participación simultánea "obligarán" al jugador a dedicar más tiempo a otra cosa que a matar esbirros.

GRAFICOS 83
Lo más destacable son los escenarios, que además contienen sprites de buen tamaño.

SONIDO 80
Los sonidos no están nada mal, sobre todo cuando agitamos el hacha o la espada.

MOVIMIENTO 82
Podemos obtener golpes espectaculares de los guerreros sin ninguna dificultad.

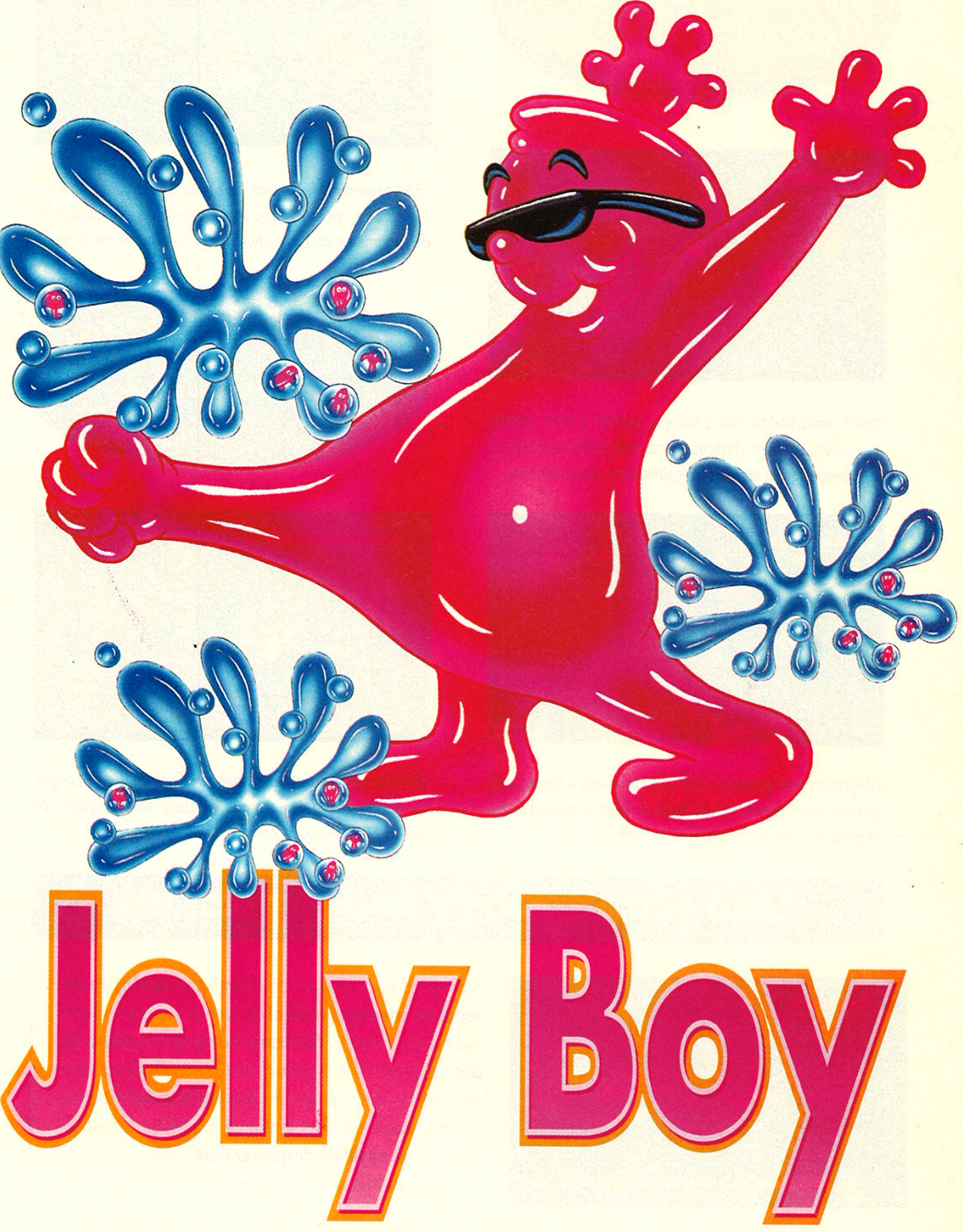
JUGABILIDAD 80
Incluso en el nivel máximo de dificultad no es demasiado complicado abrirse paso y llegar lejos en el juego.

ENTRETENIMIENTO 77
Al principio está bien, pero según avanza el juego veréis que no es como para tirarse varias horas pegado al televisor.

Opinión
A pesar de que Capcom ha intentado que la versión consola fuera exactamente igual que la recreativa, lo cierto es que no ha llegado a conseguirlo del todo y algo, o más bien bastante, se les ha perdido por el camino. Este cartucho no es lo que se dice malo, pero no engancha, no atrae lo suficiente, no embruja del mismo modo que lo hacía la recreativa, y eso hay que anotarlo en el debe de la compañía.

Recomendación 80
Para mamporreros empedernidos que pasan de retos muy complicados.

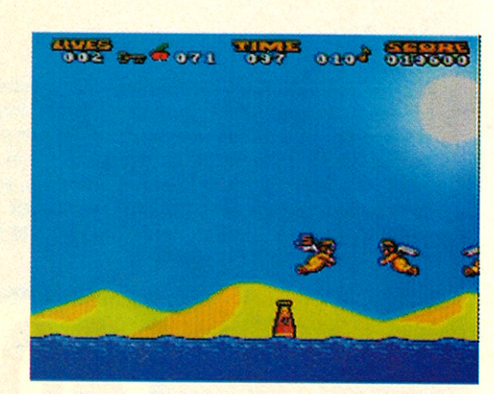
GELATINA ES LA PALABRA



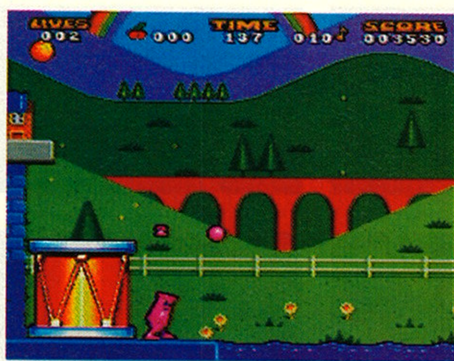
Que las materias primas están de moda es algo que nadie discute. Pero que la última moda en juegos pase por **muñecos de barro o convertibles de gelatina**, eso ya mosquea un pelín. Lo vimos en Clayfighter y ahora deja asomar el cuezo en un entretenido juego que ha programado Electronic Arts, para que luego Ocean se lleve las glorias. Su nombre es Jelly Boy, y transcurre en el interior de una **factoría de juguetes** muy poco afable.

El protagonista de esta historia surgió de una **brizna de gelatina** a la que le había dado mucho el sol. Con el poco raciocinio de su corta edad, lo primero que quiso el crío fue salir de la cuna. Pero la huída se antojaba complicada. Había muchos pisos en ese edificio (hasta 6 mundos) y un portero gruñón que no le dejaba llegar a la azotea. Las condiciones eran las siguientes: en cada mundo hay un juguete, reune los seis y se los llevas al jefe. Antes, eso sí, deberás hacerte con las piezas de puzzle que hay en cada subnivel (hasta 8 por barba). Luego se las das a un monstruo, y éste, gentilmente, te arreará el juguete.

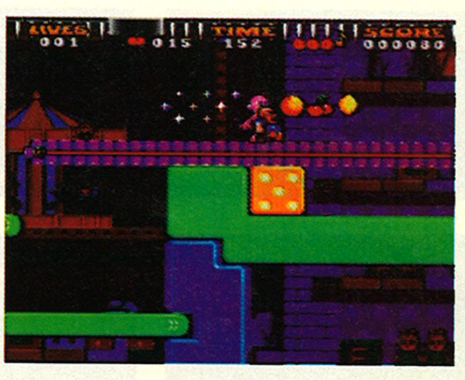
El chaval se puso a dar saltos, hurgar entre las mil plataformas del cartucho y... ¡convertirse en extraños objetos! Porque Jelly tenía la capacidad de **transformarse hasta en 27 objetos** diferentes, cada uno de ellos con una utilidad definida. O sea que el problema empezaba a desdoblarse: no sólo había que encontrar los ítems transformistas, sino que además había que averiguar para qué servía cada forma... Si tienes un momento ¿podrías ayudarnos a resolver el entuerto?



Habilidad botellera. *Una de las pocas transformaciones lógicas de Jelly Boy. En el agua tienen que flotar las botellas y si no hay otro camino para continuar...*

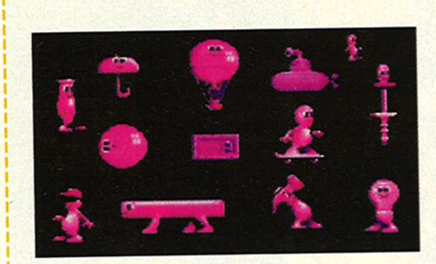


El cañón. *Los ítems transformistas suelen estar cerca de los lugares en los que debemos mostrar habilidades especiales. Aunque a veces haya que dar un rodeo.*

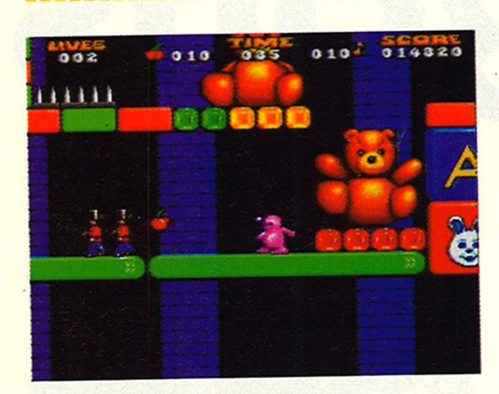


¡Qué dulces! *Las frutas sirven para conseguir más puntos (cerezas y fresas) o para aumentar el tiempo limitado que nos impone una fase (naranjas y limones).*

Con estas manitas y " gelatinosa"...



... Mira lo que soy capaz de hacer. Resulta que Jelly Boy puede **transformarse hasta en 27 objetos diferentes**. Desde una **botella** de Cacaolat hasta un **cañón portátil**, pasando por un **submarino, un martillo, un globo**, un saltapic y muchas otras cosas que se esconden en **pequeños recuadros marcados con una interrogación**. Para hacerse con ellos, Jelly tiene que **golpear con su "tercera mano"** (que sale desde el estómago) en cualquiera de estos bloques. Y entonces puede encontrarse con dos sorpresas. Una, que haya **notas musicales** (cada una vale por diez y se van restando a cada toque con un enemigo). Y dos, un pequeño ítem con la forma que luego vamos a adoptar. Cada uno de estos "**morphings" tiene una utilidad concreta**. Y el caso es que hay veces que o no sabemos para qué narices sirve, o algún bichejo te roza y entonces se pierden las "formas". En ese caso no os preocupéis, al cabo de unos segundos **volverá a aparecer** el bloque.





Imaginación en los decorados. Algunos juegos tienen muchas fases, pero todas son iguales. Jelly Boy ofrece una variedad de decorados digna de elogio. Como estar en el cielo.



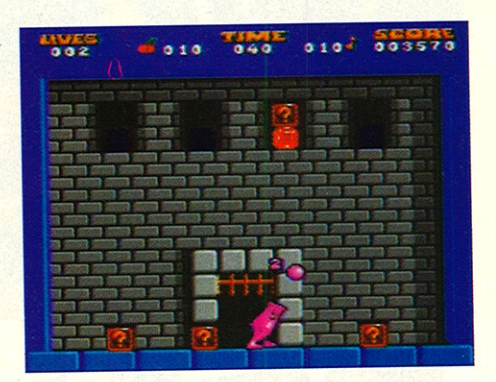
ESTÁ EN ACCIÓN



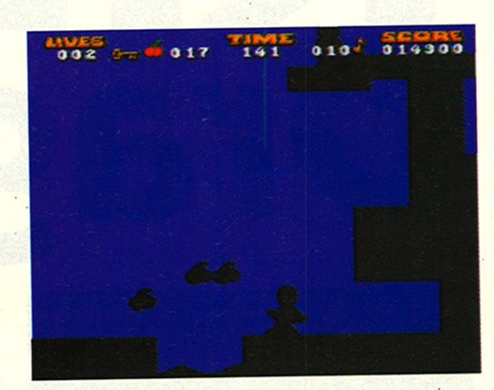
- Las transformaciones de Jelly.
- El extenso mapeado.
- El colorido y algunos gráficos.

NO ESTÁ EN ACCIÓN

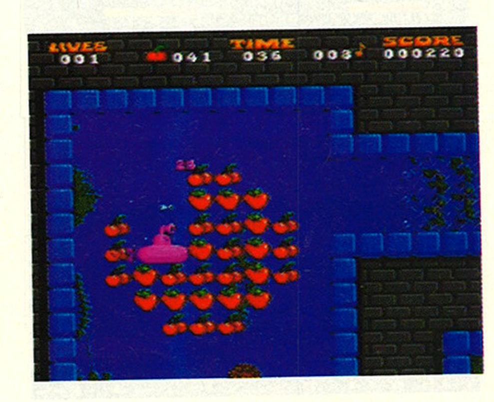
- La música acaba siendo monótona.
- La dificultad es a veces desesperante.



¿Tengo tiempo? No penséis que las transformaciones duran eternamente, aunque sí el tiempo justo para salir del bache.



¿Quién apagó la luz? Una de las fases de Jelly Boy se desarrolla en la oscuridad. Sin querer, el gelatinoso accionó una palanca y todo se apagó. Afortunadamente, pronto encontraréis un ítem en forma de bombilla que os iluminará.



Fases de bonus. Accionando una palanca por ahí, buscando un recoveco por allá podemos aparecer de repente en una fase de bonus. Quizá esperan vidillas extra...



OCEAN
Electronic Arts

Megas: **8** Vidas: **5**
Continuaciones: **Passwords**
Niveles de Dificultad: **0**

• Tipo de Juego:
Básicamente plataformero, el estilo de Jelly Boy se abastece también de gracia, simpatía y algo de inteligencia en pos de las conversiones.

• Desarrollo:
Largísimo. Hay seis grandes mundos y cada uno de ellos tiene hasta 8 subniveles más un enemigo final al que hay que derrotar.

• Tecnología:
Las transformaciones de Jelly son geniales. Aunque más por lo original que por lo técnico. Y el enorme mapeado también cuenta lo suyo.

• Duración:
Eterna y sin límite. Hay un sinfín de niveles, muchas más plataformas y un nivel de dificultad tan ajustado como para dejarte colgado a la mínima de cambio.

GRAFICOS 83
Simples y muy bien definidos. El chaval no es un alarde, pero convence.

SONIDO 75
Tiene ritmo y al principio encanta pero, como todo lo bueno, termina cansando.

MOVIMIENTO 88
Suave e ilimitado el del personaje, brillante y sin apenas saltos el del escenario.

JUGABILIDAD 90
Si crees que éste es un cartucho de plataformas más, "pilla" uno de los bloques y transfórmate en lo que quieras. Ya verás.

ENTRETENIMIENTO 90
Termina por convencer. Su extenso número de fases, su jugabilidad y las transformaciones de Jelly acaban enganchando.

Opinión
Jelly Boy no parte como favorito en ninguna parrilla de salida. Tiene el nombre que le hemos dado, una publicidad creativa y algo de morbo. Pero el colega nos ha retado y hemos respondido. ¿Porqué? Bueno pues porque no es el cartucho de plataformas de siempre, porque las transformaciones atrapan sin darse cuenta, los decorados están llenos de vida y el nivel de entretenimiento es bastante interesante.

Recomendación
Gente paciente y preparada para todo. Poco hábiles y rutinarios, abstenerse.



SUPER STARS

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

HEROICIDAD MEDIEVAL



The KING Of Dragons

Pocas cosas se conocen de esa oscura época que fue la Edad Media. Lo que sí está más que demostrado es que por aquel entonces existió **un gigantesco dragón rojo, conocido como Gildiss,** que atemorizaba a los habitantes de la tierra de Malus, en el centro de Europa. Ahora, en pleno siglo XX, **Capcom** ha tenido a bien arrojar un poco más de luz sobre aquel asunto, y ha creado este **The King of Dragons** -del que ya pudimos disfrutar en recreativa hace tres años-, en el que se describe **la aventura de cinco guerreros que dieron fin a tan feroz bestia** y pasaron a formar parte de la Leyenda de Gildiss.

Los protagonistas de este beat-'em up son **Elf, el arquero, Wizard, el brujo, Fighter, el guerrero, Cleric, el hombre de las cruzadas, y Dwarf, el vikingo,** y tienen como único objetivo acabar con Gildiss. Él les espera en su guarida, escondido **tras 16 fases** en las que aparecen todas sus criaturas. A lo largo del juego destaca la **variedad y calidad de unos escenarios repletos de items,** lo que facilita la tarea de los guerreros. Éstos, además, van potenciando sus poderes fase tras fase, hasta ser prácticamente invencibles.

En cuanto al cuadro de opciones, hay que señalar los **cuatro niveles de dificultad** existentes. Y como ir en solitario en busca del dragón sería demasiado arriesgado, **es mejor buscarse un acompañante en el modo dos jugadores,** escogiendo dos luchadores que complementen sus cualidades. Finalmente, ofrece la posibilidad de **añadir un movimiento más a nuestro jugador,** si elegimos la opción de defendernos por nuestra cuenta y riesgo, sin ayuda de la computadora.



Enemigos de final de fase. *No hay que asustarse ante ellos: son grandes pero no demasiado matones.*



Torea al minotauro. *Es fácil esquivar al bicho si vas de un lado para otro. Y cada vez que pare, le golpeas.*



Mapa de la ciudad. *En la aldea se hallan cavernas, barcos fantasma y castillos cuyos misterios deberéis descubrir.*



Muertos muy vivos. *Los esqueletos son enemigos constantes a lo largo del juego. No son muy fuertes, pero sí rápidos.*



Guerreros complementarios. *Las carencias de un luchador pueden suplirse con las virtudes de otro para llegar lejos.*

Los señores de la lucha



Cleric: Teniendo en cuenta **lo corpulento que es,** se desenvuelve con bastante facilidad y supera las fases a gran velocidad. **Los enemigos casi huyen despavoridos** cuando se sitúan frente a él.



Dwarf: Este guerrero **con aires vikingos** es pequeño pero matón. Va de puro músculo y sus golpes son demoledores. Lástima que **parezca algo lento,** porque de lo contrario arrasaría.



Elf: Es algo lento pero con él se puede llegar lejos ya que **acaba con los enemigos sin necesidad de acercarse a ellos. No es nada recomendable para el cuerpo a cuerpo.**



Fighter: Rápido **con su enorme espada** y ágil en el momento de **protegerse con el escudo,** es una verdadera fiera a la hora de luchar. Un guerrero en toda regla, de los que ya no quedan.



Wizard: Es **el guerrero más lento** de todos, lo cual le dificulta mucho las cosas. Su **enorme experiencia en el asunto de las magias** es su arma.

ESTÁ EN ACCIÓN

- La posibilidad de elegir entre cinco guerreros.
- La variedad y el colorido de los escenarios.



NO ESTÁ EN ACCIÓN

- Los movimientos de los héroes son muy reducidos.
- Que existan cofres trampa que quiten energía.
- Demasiado parpadeo de los sprites.



El barco fantasma. *Es uno de los puntos donde más ardor se pone al luchar, ya que hay mucho enemigo y poco espacio.*



Rápido, rápido. *La velocidad para alcanzar a los enemigos es uno de los aspectos claves en el desarrollo del juego.*





Y llegamos al final. *Ésta es la guinda final que nos espera como remate del juego, y ya sabes, King of Dragons no podía tener otro enemigo final que no fuera el Dragón Gildiss.*



CAPCOM
Capcom

Megas: **16** Vidas: **6**
Continuaciones: **2**
Niveles de Dificultad: **4**

• Tipo de Juego:

Se trata de un beat-'em up protagonizado por cinco guerreros que tratan de sobrevivir en la oscura época de la Edad Media.

• Desarrollo:

Cada uno de los 16 niveles plantea la misma situación: cargarse a todos los rivales hasta luchar con el jefe de final de fase, aunque algunas carecen de él.

• Tecnología:

Encontramos fases de desarrollo horizontal con y sin doble scroll. Pero la verdad es que técnicamente no es ningún prodigio.

• Duración:

Con la opción de dos jugadores, las 16 fases no serán demasiado difíciles de acabar, pero de uno en uno la duración del juego se alargará considerablemente.

GRAFICOS — **81**

Los escenarios resultan variados y coloridos, pero no ocurre igual con los enemigos.

SONIDO — **83**

Acompaña la acción una melodía animosa y movidilla que resulta agradable de oír.

MOVIMIENTO — **76**

Algunos guerreros tienen movimientos lentos y la gama de golpes es escasa.

JUGABILIDAD — **82**

El nivel de dificultad del juego dependerá del guerrero que utilicéis, ya que hay algunos más eficaces y poderosos que otros.

ENTRETENIMIENTO — **77**

Llega a resultar un tanto aburridillo el tener que matar enemigos similares siempre del mismo modo.

Opinión

Capcom sabe y puede hacerlo bastante mejor. La recreación de los escenarios medievales es buena, pero el juego cae un poco en la monotonía al tener que hacer siempre el mismo tipo de movimientos. Además, es posible que el número de fases de que consta sea demasiado corto, teniendo en cuenta la no excesiva dificultad que entrañan (sobre todo en la opción de dos jugadores).

Recomendación

Para los que sintáis atracción por lo medieval y, cómo no, por el beat-'em up.

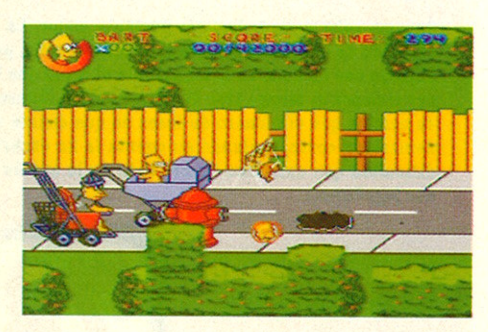


SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

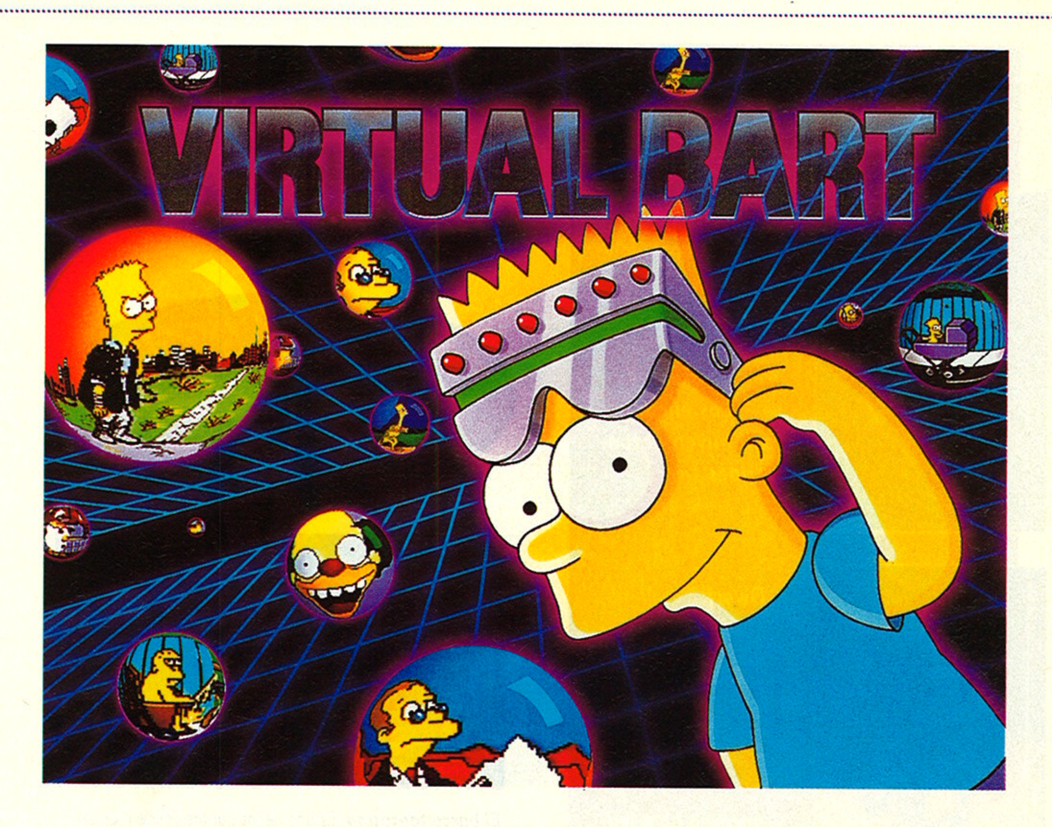
La **realidad virtual está de moda.** ¿Que no sabéis qué es? Pues más o menos aprobar los exámenes de septiembre, bajar esos kilitos que nos sobran, conseguir un aumento de sueldo y demás cosas en apariencia inalcanzables. No, ahora en serio, si el significado de esas dos palabras se escapa a vuestro entendimiento, consolaos con saber que **Bart, el pequeño de los Simpson,** se encontraba en vuestra misma situación hasta que un día visitó una exposición sobre el tema en el museo de Springfield. Allí se subió a una máquina de realidad virtual, y entonces... **nació Virtual Bart, la última creación de Acclaim** que cuenta con esta estrella como gran gancho.

Siguiendo el hilo de la historia, después de que Bart entra la máquina de realidad virtual se descubre que ésta no es más que **una ruleta desde la que tenéis acceso a seis fases independientes** y completamente dispares. En ellas os esperan todo tipo de géneros, **desde la conducción de una moto post-nuclear hasta el tiro al blanco, pasando por unas curiosas plataformas prehistóricas.** En todas ellas, el gamberrete creado por Matt Groening será el protagonista, y ¿sabéis quiénes serán sus rivales? Pues no hace falta mucha imaginación para pensar en los nombres de **Hommer, Lisa, Krusty y otros personajes habituales en la serie de dibujos animados.**

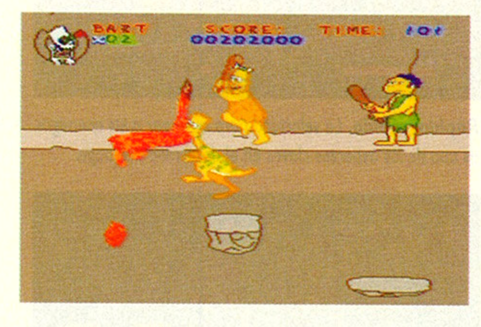
Con ellos se conforma **Virtual Bart,** un cartucho que pretende ser tan **original y divertido** como su primer personaje. De todas formas, andad con mucho cuidado, porque no es oro todo lo virtual.



Vaya con el niño. *La mezcla de géneros es constante en el juego. La fase en la que Bart se hace bebé comienza siendo de plataformas y termina en una curiosa carrera de carritos.*



¿TIENE ACCLAIM LA FÓRMULA DE LA REALIDAD VIRTUAL?



¿Amor de padre? *No mucho, porque en esta fase Hommer y el resto de los Simpson son los principales enemigos de Bart.*

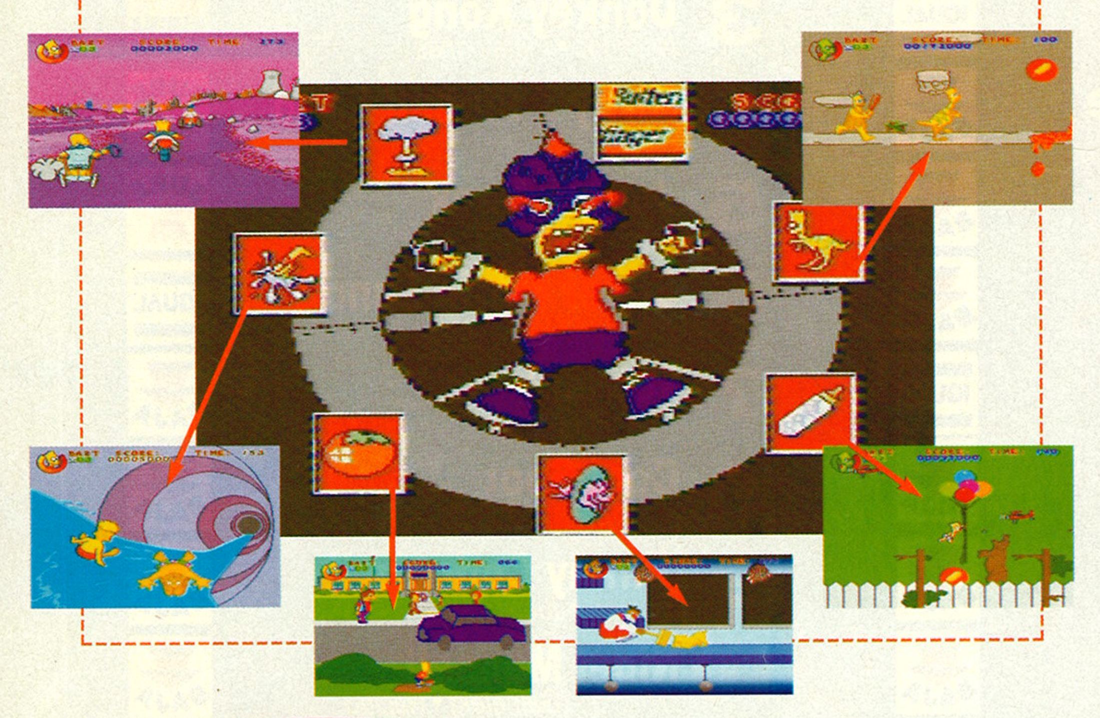


Al menos es original. *Ése es el punto más destacable de Virtual Bart, el intento de hacer un juego diferente al resto.*



La ruleta de la fortuna

La máquina de realidad virtual en la que Bart se monta es una especie de ruleta que permite acceder ***a las seis fases de que consta Virtual Bart.*** La de la ***prehistoria*** es un curioso arcade, la correspondiente al ***biberón*** os traslada al mundo de las plataformas, al igual que la de la ***fábrica de embutidos***. Si conseguís parar la rueda en el ***tomate,*** entráis en una fase de puntería, mientras que la velocidad está asegurada en las dos últimas entregas: la del ***tobogán de agua*** y la del ***apocalipsis nuclear.***



ESTÁ EN ACCIÓN

- *El afán de variedad y originalidad que se intuye en la labor de los programadores.*

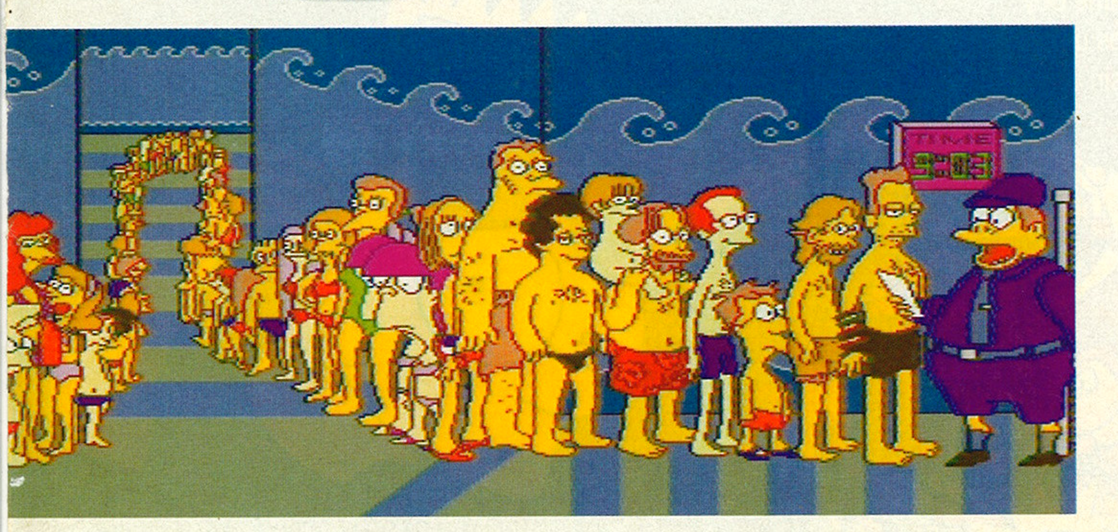


NO ESTÁ EN ACCIÓN

- *¿Es esto un cartucho para Super?*
- *Que se aprovechen de esta forma de la fama de Bart Simpson.*



¡Aquí hay tomate! *Vuestra puntería y la del travieso Bart se ponen a prueba en este nivel. La visión subjetiva da paso a un tiro al blanco contra los habitantes de Springfield.*





ACCLAIM
Acclaim

Megas: **16** Vidas: **3**
Continuaciones: **0**
Niveles de Dificultad: **0**

• Tipo de Juego:
Pues casi de todo un poco. Hay fases de conducción, algunas de plataformas, una para afinar punterías, vamos un curioso cóctel de amargo sabor.

• Desarrollo:
El desarrollo no es lineal. Bart sube en la ruleta de realidad virtual y ésta se puede parar en cualquiera de las seis fases independientes del juego.

• Tecnología:
¿Para qué queremos el Modo 7 de algunas fases (la de la moto, por ejemplo) si después el nivel general del juego es tan bajo?

• Duración:
El que aguante más de cinco o seis partidas seguidas o en cuestión de meses, que nos escriba a la redacción. Se merece un premio.

GRAFICOS **52**
Colores planos, sprites pequeños, detalles poco cuidados, ralentizaciones... cortitos.

SONIDO **54**
Al principio, oír los gritos de Bart digitalizados hace gracia. Luego los odiarás.

MOVIMIENTO **50**
Un juego en el que sólo se utilizan dos botones del pad no puede ser una maravilla.

JUGABILIDAD **64**
Se salva un poco del despiece general por el afán de variedad que pretenden sus seis fases. Además, son independientes.

ENTRETENIMIENTO **55**
Ver un cartucho con una calidad tan baja le quita las ganas de jugar al más pintado. Echamos de menos algo más de esfuerzo.

Opinión

Su nombre hace referencia a la realidad virtual, pero desgraciadamente su ínfima categoría es tan real como el patinazo de Acclaim al programarlo. Unos gráficos simples, un sonido que se hace casi insoportable y un movimiento que nos hace dudar de que estemos ante un 16 megas son sus cartas de hola y adiós. O sea que la baza Simpson nos ha defraudado, por vez primera y sin que sirva de precedente.

Recomendación
Sólo interesará a coleccionistas de curiosidades y otras rarezas para 16 bits.





N.E.S.

	Juego	Compañía • Género	Movimiento
1	**Super Mario 3**	Nintendo • Plataformas	IGUAL
2	**Jungle Book**	Virgin • Plataformas	NUEVA ENTRADA
3	**Jimmy Connors**	Ubi Soft • Juego de Tenis	IGUAL
4	**Kirby´s Adventure**	Nintendo • Arcade	BAJA
5	**Megaman 4**	Capcom • Plataformas	BAJA
6	**Tiny Toon**	Konami • Plataformas	BAJA
7	**Asterix**	Infogrames • Plataformas	IGUAL
8	**Battletoads**	Tradewest (Rare) • Arcade	BAJA
9	**Maniac Mansion**	JVC • Aventura Gráfica	BAJA
10	**Prince Of Persia**	Mindscape • Aventura	BAJA

Game Boy

	Juego	Compañía • Género	Movimiento
1	**Wario Land**	Nintendo • Plataformas	IGUAL
2	**Legend of Zelda**	Nintendo • Aventura	IGUAL
3	**Donkey Kong**	Nintendo • Plataformas	NUEVA ENTRADA
4	**Kirby´s Pinball Land**	Nintendo • Pinball	SUBE
5	**Jungle Book**	Virgin • Arcade	SUBE
6	**Super Mario Land 2**	Nintendo • Plataformas	IGUAL
7	**Tetris 2**	Nintendo • Inteligencia	BAJA
8	**Cool Spot**	Virgin • Plataformas	BAJA
9	**Jimmy Connors**	Ubi Soft • Juego de Tenis	BAJA
10	**Nigel Mansell**	Nintendo (Gametek) • Racing	BAJA

CURIOSIDADES

- LA ENTRADA MÁS FUERTE: Samus Aran ya se ha provisto de cuerdas y eslabones para hacerse con el número 1 en SNES.
- EL SUBIDÓN: Vaya cohete se ha puesto en los pies nuestro amigo Mega Man. Su generación X llegará muy lejos.
- LA PROMESA: Anda por ahí un muñeco de gelatina que en cuestión de un mesecito abrirá la boca. Y dirá: soy el mejor.
- EL MEDIOCRE: Cómo te has pasado esta vez, Bart Simpson. Tu aventura Virtual nos ha dejado con la boca abierta. Y no precisamente de admiración. Que lo sepas.
- EL REY DEL NÚMERO 1: Metroid. Ya se lo lleva todo en Super Nintendo y pronto aparecerá en Game Boy.
- EL MÁS BUSCADO: Sólo tenemos un nombre en mente. Donkey Kong Country amenaza con dejar sin aliento al mundo Nintendo.

EL PULSO

Super Nintendo

1 **Super Metroid** 

Nintendo • Aventura

2 **Fifa Int. Soccer** 

Ocean • Fútbol

3 **DB. Z La leyenda...** 

Bandai • Lucha

4 **Starwing** 

Nintendo • Arcade

5 **Fatal Fury 2** 

Takara • Lucha

6 **Megaman X** 

Nintendo • Plataformas

7 **NBA Jam** 

Acclaim • Basket

8 **Jimmy Connors** 

Ubi Soft • Juego de Tenis

9 **Maximum Carnage** 

Acclaim • Arcade

10 **World Cup USA 94** 

U.S. Gold • Fútbol

11 **Clayfighter** 

Ocean (Interplay) • Lucha

12 **Smash Tennis** 

Virgin • Juego de tenis

13 **Nigel Mansell** 

Nintendo (Gremlin) • Racing

14 **World Cup Striker** 

Elite • Futbol

15 **Young Merlin** 

Virgin • Aventura

16 **Turn & Burn** 

Absolute • Arcade/Simulador Aéreo

17 **S.F. II Turbo** 

Nintendo (Capcom) • Lucha

18 **Rock´n Roll Racing** 

Ocean (Interplay) • Crazy Racing

19 **Lost Vikings** 

Nintendo (Interplay) • Aventura

20 **Empire Strikes Back** 

JVC • Arcade



El primero de los cartuchos por los que esta revista ha apostado se presenta ante ustedes. Lo hace como número 1 indiscutible en la categoría reina y con los pies en tierra firme. Hablamos de, por si aún no lo habéis adivinado, Super Metroid. Junto a su colega de compañía, Donkey Kong 94 (Game Boy), el cartucho de Samus Aran no ha tardado un ápice en sacar a la luz sus increíbles habilidades. Su tensa atmósfera y sus 24 megas. Pronto empezarán a llegar otras obras maestras: Mortal Kombat 2, Lion King, Rise of the Robots... Pero Super Metroid sobrevivirá a la avalancha, Nintendo se crecerá y entonces estará todo preparado para la esperada llegada de Donkey kong Country. Y toda la parafernalia Silicon.





Sergio Fernández Rodríguez (Barcelona)



Adria Costarrosa Rios (Barcelona)





Verónica Peláez González (Madrid)

Antonio Javier Núñez Sánchez (Cádiz)



Iván Trallero (Barcelona)



Manuel Gumbao García (Alicante)



Daniel Lozano Galiano (Cádiz)

Alberto García (Valencia)

Todo un detalle que coloques a Big N junto al elenco de héroes Nintendo. Gracias.





EL MOCHILÓN DE NINTENDO ACCIÓN



Jacob Negre Corpas (Girona)



Envíanos tus dibujos y, si son publicados, te regalaremos estos simpáticos llaveros del amigo Mario que sólo podrás conseguir a través de tu revista favorita: Nintendo Acción.

Y recuerda que debes hacer llegar tu carta a: **HOBBY PRESS,S.A. - "NINTENDO ACCIÓN" C/ Ciruelos nº 4 - 28700 S.S. de los Reyes (MADRID).** Indicando en el sobre: **ZONA ZERO**



BUGS BUNNY



Nuria Pinyot Garriga (BARCELONA)

Nos alegra que una fémina demuestre por fin que aquí no hay sexo débil que valga.

BATTLETOADS (NES)



Daniel Muñoz Briones (ALICANTE)

La paciencia es una virtud, pero la habilidad es un regalo de dioses que tu pareces tener, Danielillo.

OFF ROAD: THE BAJA



Carlos Fornós Caballero (BADALONA)

¿Has pensado en presentarte a algún rally de tierra, junto al genial Carlos Sainz?

A veces llegan cartas...

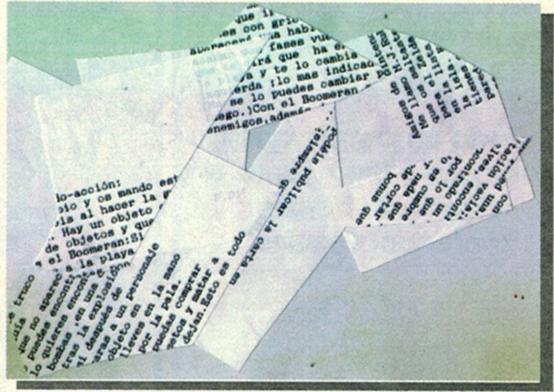
Desde Francia

Miguel Manzanares (Francia)

Miguel MANZANARES,
4 allée du Golf,
Domaine de Granichamp,
78 230 Le Pecq,
FRANCIA

Hola,

yo vivo en Francia, y cada vez que vengo a España me compro vuestra revista "Nintendo Acción". De verdad, es la mejor que conozco para las consolas de la gran N. Y además, me permite leer algo muy interesante en castellano, ya que mi lengua es el francés. En cuanto a mi hermano, le gusta mucho



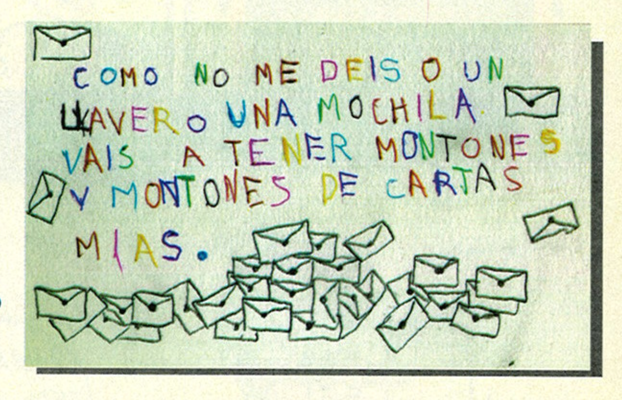
A Trozos

M. Jonatan Rubio Lora (Madrid)

Ilegibles

Jordi Muñoz Ruiz (Valencia)

-holaosestoiescribiendoporqueten-
goganas.tengo7juego`syelquemasmegus-
taeseltinytoon2.tengoelmario1y2el
loneytuneselbattletoadsytambienten-
go11años.siteneisalgunjuegoqueyonoten



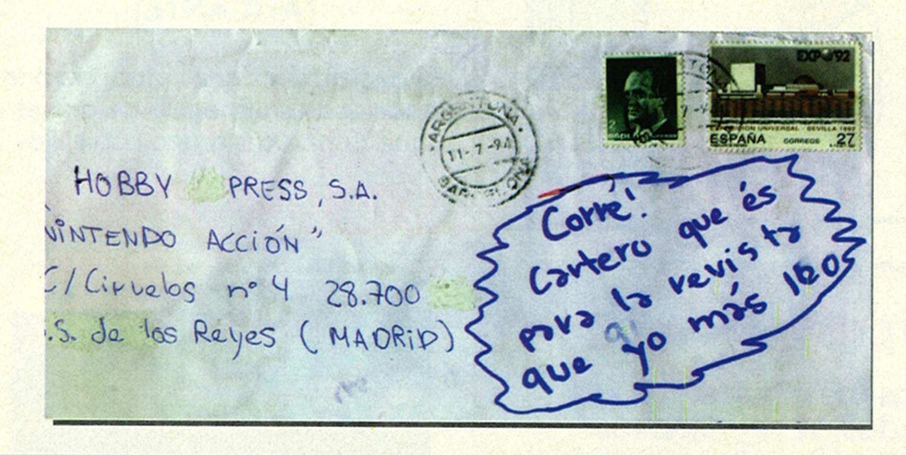
Amenazantes

Javier (Madrid)

HOLA, PEÑA D
NINTENDO ACCION.
HOY ESTOY UN PO
NERVIOSO, PERO S
UN POCO.

Exigentes

Francesc Ortiz Moreno (Barcelona)



Nerviosas

Israel Calvo Martin (Vizcaya)

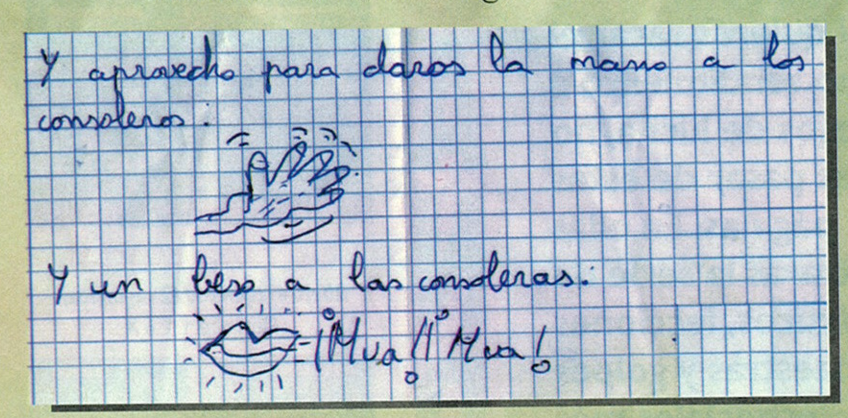
poner un mínimo de 10 hojas sólo pa
es tan experta como yo en ésto de l

"Modestas"

Manuel López Varquiel (Barcelona)

Expresivas

Faustino Taboada Mougan (La Coruña)

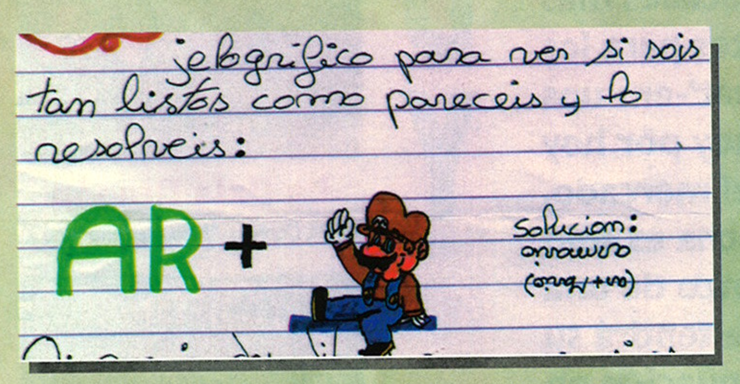


Acrobáticas

Oscar Cabello Herrero (La Rioja)

No hay otra en el mundo
Igual que Ella
Ni un genio la puede mejorar
Todas le tienen envidia
Es una rebista unica
Nada la detiene
Dobla el limite cada año de lectores
Ojos que la ven, saben, que es verdad

Ademas, nos informa sobre el mundo NINTENDO
Compradla, pues, no os fallara
Concursos no le faltan
Investigan, por eso se enteran de todo lo NINTENDO
Ópciones tienes de rebistas, pero compra
NINTENDO ACCIÓN



Que dejan huella

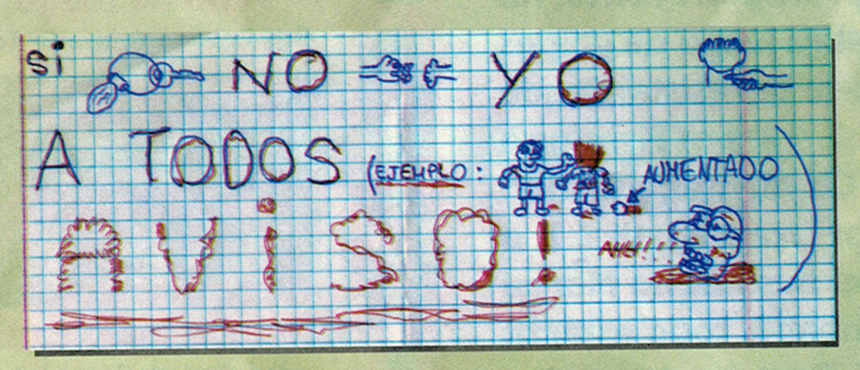
Sofía Díaz Sierra (Madrid)



P.D. Os mando mi huella dactilar para mi identificación.

Juguetonas

Jacob Negne Conpas (Girona)



Con contenido

J. R. B.

ワールドヒーローズ

タイトル画面でを選ぶと、ファイターモードになり、王のメッセージがさ。
キャラクターセレクトールがあるキャラのフ.
ここキャラ合.
(コンピュータ).
ノーマルモードデュマツ。
ジョージ

De Amor

Jesus Gomez Aragón (Madrid)

Bueno se despide un loco enamorado de esta chica que es Carol.
Carol te quiero, Jesus

Explicativas

Israel Vacas Sánchez Escribano (Toledo)

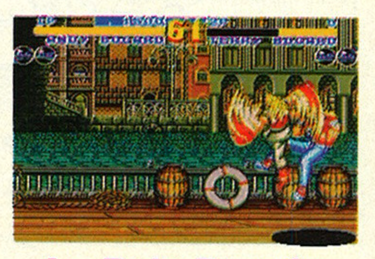
...ra trucos, ya que no toda la gente
...os videojuegos. También tendriáis

GUÍAS

Por David García

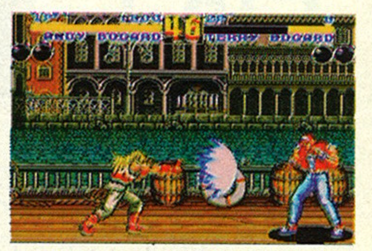
Si quieres sacar el máximo rendimiento a tus juegos de lucha, no deberías pasar de estas páginas. En ellas encontrarás la serie de trucos, lecciones maestras y golpes especiales más potentes para los mejores beat'-em-ups que existen hoy por hoy en el mercado. Guías de lucha es sólo el comienzo de una serie que tendrá su continuación en posteriores números. Fatal Fury 2 es el principio. Pronto, no habrá juego de golpes que se te resista. Desde Art of Fighting a Clayfighter, pasando por Dragon Ball Z 2, o el mismísimo Mortal Kombat 2, todo estarán aquí. Destripados, golpe por golpe. Lo único que te pediremos es compañía. Y solidaridad. Que estés aquí todos los meses, y que nos envíes los mejores trucos que tengas sobre cualquier juego de lucha.

ANDY BOGARD



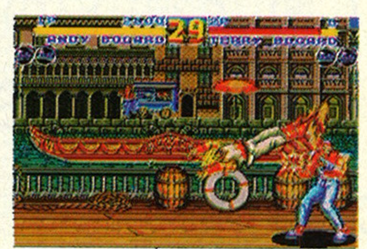
Sombra mortal

Abajo - Izquierda (2 segundos), Derecha + Y ó X



La Bala-Dragón

Abajo, Derecha-Abajo, Derecha + Y ó X



Puño de fuego

Abajo, Abajo-Izquierda, Izquierda + Y o X

Patada impulsada

Abajo-Izquierda (2 segundos), Arriba-Derecha + A o B

MOVIMIENTO SUPER ESPECIAL



(Sólo se puede utilizar cuando estés muy bajo de energía. La **barra de energía aparecerá entonces en color rojo**)

Patada de fuego

Abajo (2 segundos), Abajo-Derecha, Derecha y B+A

ART OF FIGHTING
SUPER NINTENDO

Ir directamente al final

Si eres de los que no tienen paciencia como para acabar los juegos, o "poco hábil" con un mando en tus manos, te habrás quedado sin ver el final de cantidad de juegos, ¿verdad? Pues tranquilo, porque en lo que al Art Of Fighting se refiere eso tiene fácil solución. Para ver el final del cartucho basta con pausar el juego y luego presionar **Arriba, X, Izquierda, Y, Abajo, B, Derecha, A, L e Y**. Y se acabaron los sudores y los esfuerzos inútiles...



COOL SPOT
SUPER NINTENDO

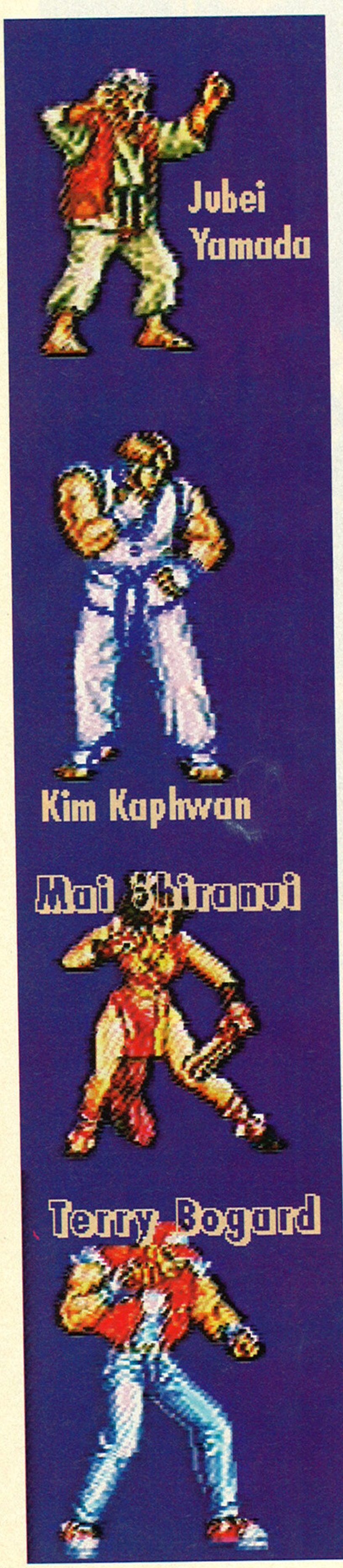
Ventajas adicionales

Aquí van un par de trucos y ... punto.

• Inmunidad:
Presiona **simultáneamente los botones L y R y a continuación resetea la partida**. Cuando aparezca el logo de Virgin pulsa **30 veces el botón SELECT** y la pantalla comenzará a hacer maravillas con eso que conocemos como Modo 7. Ahora presiona el **botón A para transformar en ON la opción LIVES**. Tendrás inmunidad.

• Seleccionar nivel:
A partir de donde nos habíamos quedado en el truco anterior (con eso del modo 7), pulsa los **botones L y R para seleccionar el nivel en el que deseas comenzar la partida**. Luego, **pulsa SELECT una vez más. No presiones START**, ya que esto haría que la partida comenzase en el nivel 1 y sin ningún tipo de ventaja. Mejor espera.

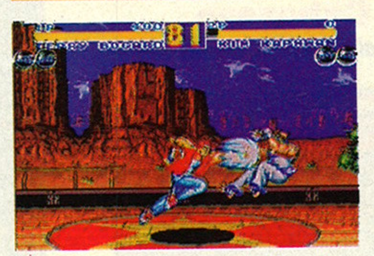
DE LUCHA





Fatal Fury 2

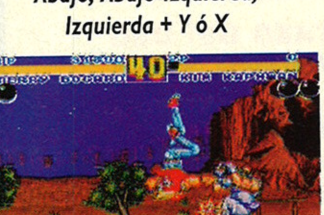
TERRY BOGARD



Ataque incendiario
Abajo, Abajo-Izquierda, Izquierda + Y ó X



Ola de Poder
Abajo, Abajo-Derecha, Derecha + Y ó X



Ataque Aéreo
Abajo (2 segundos), Arriba + Y ó X



Zapatazo
Abajo, Abajo-Izquierda, Izquierda, Arriba-Izquierda + A ó B

MOVIMIENTO SUPER ESPECIAL

(Sólo con la barra de energía en color rojo).

GEISER:
Abajo, Abajo-Izquierda, Izquierda, Abajo-Izquierda, Derecha y X + B





Compañía
TAKARA

Megas:
16

Objetivo:
Hacerse con el liderato de luchador más fuerte del mundo.

Personajes
Terry Bogard, Andy Bogard, Joe Higashi, Kim Kaphwan, Big Bear, Jubei Yamada, Cheng Sin Zan, Mai Shiranui, W. Krauser, Billy Kane, Lawrence B., Axel Hawk.

Opciones:
Modalidad 1P vs. CPU y dos jugadores simultáneos. Seleccionar nivel de dificultad. Posibilidad de configuración de los botones del pad. A elegir la duración de cada uno de los asaltos. Sonido variable.

Fases de bonus:
Dos.

Reglas del juego:
Gana el jugador que se muestre superior en dos asaltos. Si se llega al límite de tiempo, vence el luchador que en ese momento tenga más energía. Si hay un doble KO., todo quedará en empate. La energía se repone a cada asalto.



en clave Nintendo

SUPER EMPIRE STRIKES BACK

SUPER NINTENDO

Los trucos de la década

El de JVC y LucasArts es sin duda uno de los juegos que más aparece en esta sección. No pasa un sólo mes sin que nos enteremos de algún nuevo truquillo; y la verdad es que no nos quejamos. Todo lo contrario. Que siga así. Por cierto, ahí van los últimos que han llegado a la redacción.

• **99 Vidas extras:**
Pulsa la siguiente combinación de botones en el pad: **X, Y, B, B, B, X, A, Y, Y, B, A, X, Y**

• Empezar con todos los poderes de un caballero Jedi:
Lo mismo con **X, B, B, Y, X, A, A, X**

• **Bombas termales infinitas:**
Le sabrás sacar todo el fruto a la siguientes combinación: **A, X, B, X, X, A, Y**

• **Empezar con todos los poderes Jedi y de paso con infinitas bombas termales:**
Prueba con esto: **A, B, Y, X, A, B, Y, X, A, B, A, B, Y, X, X, Y, A, B, Y, X**

• **Por si quieres ir directamente a la lucha final, contra el mismo Darth Vader:**
A, X, B, A, Y, X, B, A, A, X, B, B, Y, X

Y ahora la nota de explicación que estabais esperando. Debéis poner en práctica todas esas extrañas combinaciones de botones en la mismísima **pantalla de presentación/opciones**. La que tenéis ahí abajo, vamos. Los trucos salen, así que no os enfadéis si no podéis a la primera. Hay que echarl **paciencia y algo de habilidad**.



BIG BEAR



Súper Bomba
Abajo-Izquierda (2 segundos), Derecha + Y ó X



Patada Volante
Fácil, pulsa A durante 15 segundos



Cabezazo
Pegado al adversario, Izquierda + A



Abrazo del oso
Pegado al adversario, Abajo + A

MOVIMIENTO SUPER ESPECIAL

(Sólo se puede realizar cuando estés muy bajo de energía. ***El indicador de energía se pondrá de color rojo, como en todo golpe especial****)*

Soplido de fuego
Derecha, Abajo-Derecha, Abajo, Abajo-Izquierda, Derecha & B+X



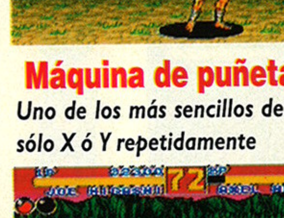


JOE HIGASHI



Patada de fuego
Abajo-Izquierda (2 segundos), Arriba-Derecha + A ó B





Máquina de puñetazos
Uno de los más sencillos del juego, sólo X ó Y repetidamente



Patada de tigre
Abajo, Abajo-Derecha, Derecha, Arriba-Derecha + A ó B



Huracán
Izquierda, Izquierda-Abajo, Abajo, Abajo-Derecha, Derecha + Y o X



(Sólo se puede realizar cuando la barra de energía esté al mínimo. Lo sabrás cuando ésta se ponga de color rojo)



Huracán gigante
Derecha, Izquierda, Abajo-Izquierda, Abajo, Abajo-Derecha & X + B

KIM KAPHWAN



Patada de la media luna
Abajo, Abajo-Izquierda, Izquierda + A ó B



Vuelo abrasador
Abajo (2 segundos), Arriba + A ó B



Hishokyaku
Mientras saltas, Abajo + A ó B



Sakkyakunage
Pegado al adversario, Derecha + X

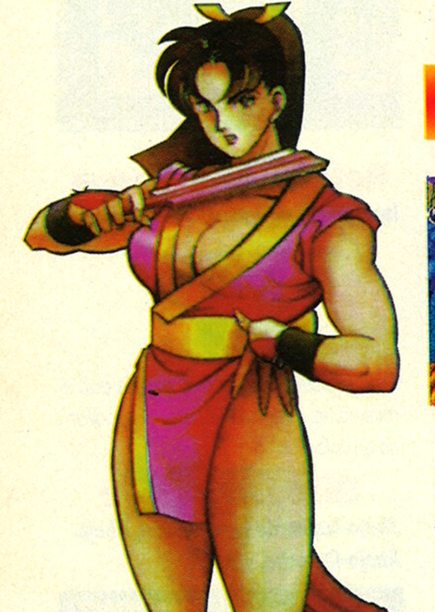
MOVIMIENTO SUPER ESPECIAL

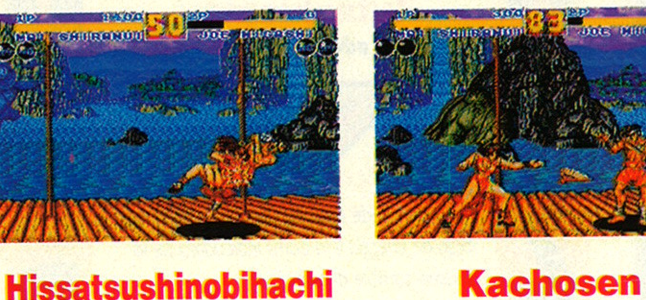
(Sólo con la barra de energía parpadeando en color rojo).



Paliza
Abajo, Abajo-Izquierda, Izquierda, Abajo-Izquierda, Derecha & B + A.

MAI SHIRANUI





Hissatsushinobihachi
Izquierda, Izquierda-Abajo, Abajo, Abajo-Derecha, Derecha + A o B

Kachosen
Abajo, Derecha-Abajo, Derecha + Y ó X



Danza del dragón
Abajo, Izquierda-Abajo, Izquierda + Y ó X

MOVIMIENTO SUPER ESPECIAL

(Sólo se puede utilizar cuando estés muy bajo de energía. La barra de energía debe estar en color rojo)

Furia de fuego
Derecha, Abajo-Izquierda, Derecha & X+B. Es un movimiento muy difícil, pero espectacular.



en clave Nintendo

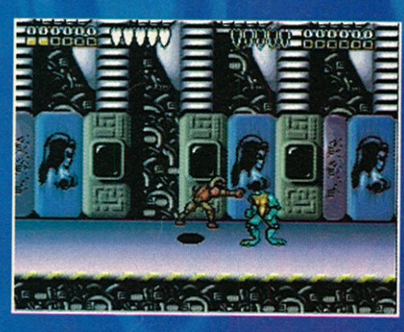
BATTLETOADS & DOUBLE DRAGON

SUPER NINTENDO

Seleccionar nivel

Para empezar a luchar donde queráis (o saltaros los niveles más peligrosos), introducid la siguiente combinación de movimientos en la pantalla de selección del personaje: **Arriba, abajo, abajo, arriba, X, B, Y, A y, por último, Start**.





MISSION IMPOSSIBLE

NES

Códigos para hacerlo más facil

De las lejanas tierras británicas, y con una carta que dice en grande: Anónimo, nos llegan **unos cuantos códigos** que seguro alegrarán la vida a más de uno. Tomad nota y ponedlos en práctica, porque el juego la verdad es que se las trae:

Nivel 2: HMPR
Nivel 3: KMVW
Nivel 4: XDGJ
Nivel 5: TVJL
Nivel 6: QBYZ

CHENG SIN ZAN



Bomba-trueno
Abajo, Abajo-Derecha, Derecha + Y ó X



Roca rodante
Izquierda (2 segundos), Derecha + A ó B



Tripazo
Abajo (2 segundos), Arriba + Y ó X



Zutsukisatsu
Pegado al adversario, Derecha + A

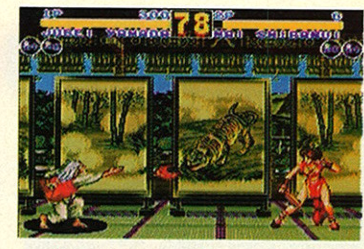


(Sólo se puede realizar cuando estés muy bajo de energía y la barra indicadora de la misma cambie al color rojo)

Super Napalm
Abajo-Izquierda (2 segundos), Abajo, derecha, y B + X



JUBEI YAMADA



Ataque Sembei
Izquierda (2 segundos), Derecha + Y ó X



Lanzamiento
Pegado al adversario, Abajo (2 segundos), Arriba + Y ó X



Oso asesino
Arriba-Derecha + X, pegado al enemigo



Retroceso y ataque
Izquierda (2 segundos), Derecha + A ó B



(Sólo se puede realizar si la energía está al mínimo; es decir, con la barra parpadeando en color rojo)

Giro explosivo
Abajo-Izquierda (2 segundos), Abajo, Abajo-Derecha, y B + X



Axel Hawk

Lawrence B.

Wolfang Krauser

Billy Kane

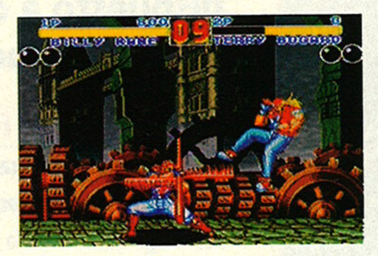
BILLY KANE



Prolongación
Izquierda (durante 2 segundos), Derecha + Y ó B



Prolongación diagonal
Abajo-Izquierda (por 2 segundos), Arriba-Derecha + Y ó X



Hélice mortal
Otro de los sencillos. Basta con pulsar Y ó X repetidamente



Salto de pértiga
Abajo-Izquierda, Abajo, Abajo-Derecha, Derecha + B ó A

LAWRENCE BLOOD

Estocada
Izquierda, Abajo-Izquierda, Abajo, Abajo-Derecha, Derecha + Y ó X



Salto mortal
Abajo (2 segundos), Arriba + B ó A

El tornillo de la muerte
Izquierda (durante 2 segundos), Derecha + Y ó X

AXEL HAWK



Gancho de fuego
Izquierda, Abajo-Izquierda, Abajo, Abajo derecha, Derecha + Y o X.



Aproximación y gancho
Abajo-Izquierda (2 segundos), Derecha + Y o X.



Paliza
X + A durante 12 segundos

W. KRAUSER

Bola de fuego alta
Abajo, Abajo-Izquierda, Izquierda + Y o X.



Bola de fuego baja
Abajo, Abajo-Izquierda, Izquierda + B o A.

Escudo luminoso
Derecha, Izquierda, Abajo-Izquierda, Abajo, Abajo-Derecha + Y ó X

en clave Nintendo

SUPER EMPIRE STRIKES BACK

SUPER NINTENDO

Alucina con Lucas





No todos los trucos van a ser de vidas infinitas, inmunidad o pasadizos secretos. A continuación te presentamos uno que simplemente es divertido, toda una curiosidad: convertir los textos normalitos y corrientes ***en textos giratorios****. Simplemente presiona el Botón Y cuatro veces en la pantalla de título y oirás a Darth Vader decir:* ***"Impressive"****. Pero para que no puedas quejarte, también te vamos a ofrecer la posibilidad de conseguir* ***siete créditos extra****. Cuando aparezca la pantalla de título presiona los botones* ***X, Y, A, B, X y X.***

ROCK'N'ROLL RACING

SUPER NINTENDO

Las mejores claves

• **Nivel veterano:**

M4QW T4F5 WJWN
BXVO QNF3 WJ06
5960 QTH1 056M

VUELVE ZELDA

GAME BOY

Por Max Coyote

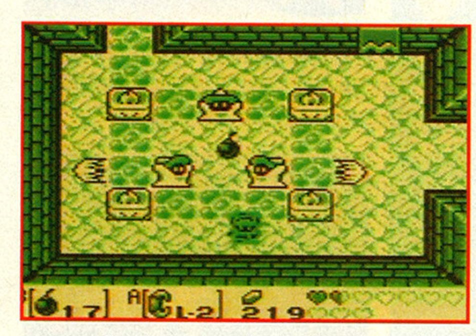
En el último capítulo de esta apasionante serie habíamos dejado a Link tomando clases de ocarina y dispuesto a continuar la aventura. Bien, pues vamos allá, que parece que va quedando menos.

Nivel 6: Shrine Face

Shrine Face, o **Santuario de la Cara, es un nivel muy misterioso**. Además de un mapeado enigmático, toda la atmósfera está plagada de malos presagios.

No tardarás en descubrirlo caminando por sus estrechos pasillos, pues muy pronto aparecerán unos molestos fantasmas que van y vienen, y con los cuales sólo puedes acabar mal. La forma más rápida y económica de eliminarlos es **colocar una bomba entre dos de ellos** y esperar que la onda expansiva barra la zona. (1)

Esperamos que en este momento ya lleves contigo el **arco**, pues te será de gran utilidad. Si

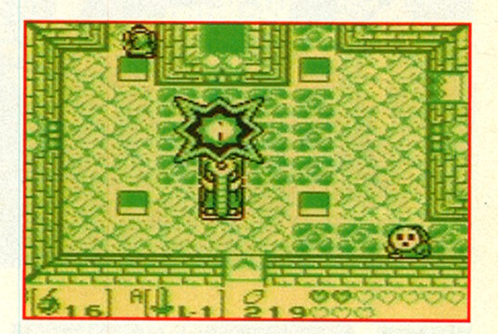


no es así, acércate por la tienda que hay cerca del pueblo y adquiere uno.

Otra característica de este nivel es el juego de bloques que emerge del suelo impidiéndonos el paso: sólo podremos burlarlo golpeando las órbitas que sirven de interruptor.

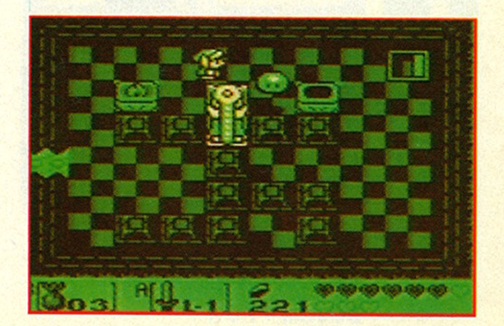
Un truco para salir de una habitación con bloques taponando las salidas es colocar la bomba cerca de la órbita y aprovechar el tiempo que tarda en estallar para ponerse cerca de la salida, o sobre el mismo bloque. (2)

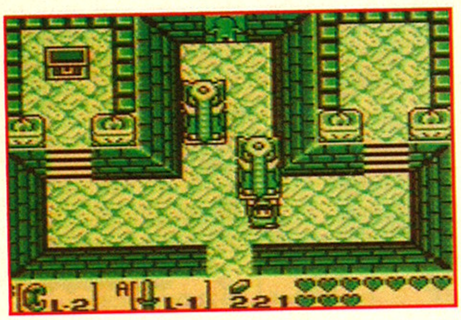
Comenzaremos el laberinto hacia la izquierda. Lo más aconsejable es eliminar a todos los enemigos de cada pantalla: no olvidaremos la llave.



Después de atravesar una sala con una órbita, un pequeño monje y cuatro bloques en la salida, llegaremos a otra con varios calderos. Fíjate en el camino de baldosas que conduce al muro de la derecha y coloca una bomba donde acaba. Utiliza unos **polvos mágicos** para ver por dónde te mueves y deshazte de los enemigos. (3) Aparecerá un pasadizo secreto. Antes de entrar, busca una órbita y golpéala. Te encontrarás en una sala con un cofre y un caldero. En el cofre te espera un gran regalo: el **segundo brazalete de poder** que te permite levantar grandes pesos. Con él podrás aupar esos bloques que parecen una mezcla de tanque y elefante (4). Asimismo, lanzar estos bonitos souvenirs te facilitará la apertura de algunas puertas.

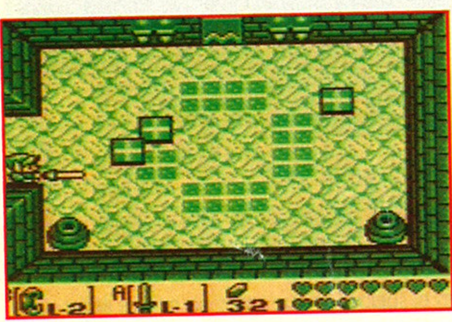
Ahora ya puedes darte unos cuantos paseos por el laberinto e ir recogiendo regalitos. Sin embargo, llegará un momento en que no en-





cuentres más salidas y empieces a cansarte de dar vueltas. Busca entonces una pantalla en la que las baldosas salen volando del suelo: es la segunda a la derecha partiendo desde la salida. Después de deshacerte de las baldosas (5), sube a a la siguiente pantalla y atraviésala hacia el norte. Aparecerás en una sala con 4 calderos y 4 bolas viscosas. Acaba con ellas y coloca una bomba en el muro norte. Se abrirá un pasadizo que te conduce a una habitación con jefe.

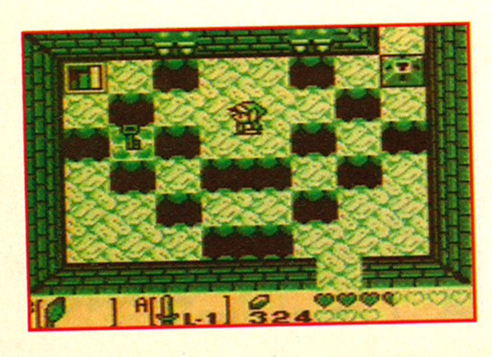
Se trata de una **foca con un sólo ojo** que te lanza una pesada pelota. Para eliminarla, usa tu **brazalete de poder** y lanza la pelota al bicho.



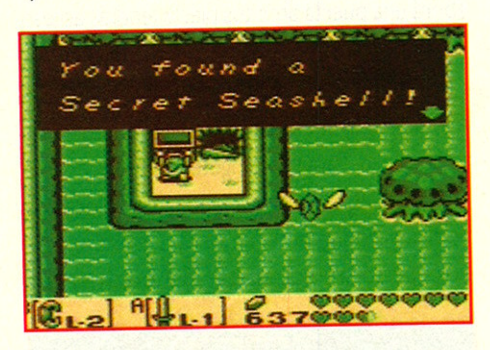
Accederás a una sala con dos elefantes, levanta el de la izquierda y encontrarás un pasadizo. Al final del mismo hay una estancia en la que las baldosas vuelan hacia ti. Sitúate en un lugar seguro, junto a la salida superior de la pantalla y batea las baldosas: una **llave** caerá del cielo. (6)

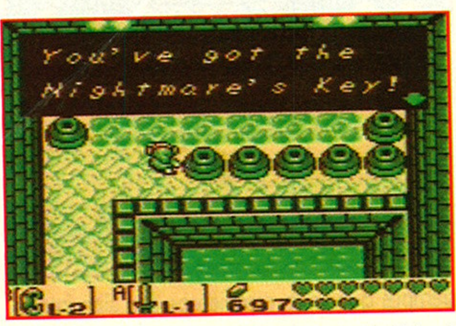
Tomando el camino superior y tras un porrón de vueltas (en plena ruta encontrarás una de las caracolas (7)), llegarás a un cofre rodeado de calderos. Lanzar uno de los calderos al cofre y tendrás la dichosa **llave de nivel** (8).

Vuelve entonces a la habitación de la que cayó la nave del cielo, pero toma el camino de abajo.



Si lo sigues, encontrarás una pantalla con un ojo dentro de una plataforma que flota en el vacío. Utiliza el efecto de espada giratoria y te librarás de él. Por fin, te las verás frente a frente con el enemigo final: la **cara del santurio de la cara** te retará a que acabes con ella si descubres su punto flaco. Primero te arrojará los calderos que hay en las esquinas de la pantalla y después empezará a generar unos peligrosos agujeros en el suelo. Utiliza tu **arsenal de bombas** (9) en los ojos de la cara. Tras unos impactos, se le empe-



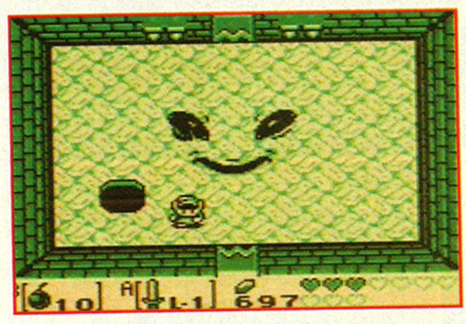


zará a poner mal cuerpo y habrás conseguido el siguiente instrumento: El **triángulo de coral**.

Vamos de excursión

Nada más salir del Santuario de la Cara, un mensaje nos dirige a las **montañas del norte**. La mejor forma de llegar es usar los transbordadores especiales y tomar la salida norte. Después giramos a la izquierda, nos deshacemos de algunos Moblins, y buscamos una escalera que lleve hacia el norte. Allí hay una puerta que da acceso a una cueva (10). Entra en ella.

Pronto aparecerás en una pantalla con **dos arañas y una casa** (11). Si entras, el propietario te contará que las **gallinas** ya no son lo que eran, que antes eran más animadas. Sal, y si das una vuelta por la zona izquierda, llegarás a una gruta que guarda una llave a la que es imposible acceder por medios humanos (12). Date un paseo por tu derecha y acabarás al pie de una curiosa torre que tiene unas setas a su izquierda. Al moverlas, descubrirás que hay una cerradura y algo te hace sospechar que la llave que viste



hace un rato tiene alguna relación. (13)

Como no consigues dar con el enigma decides darte una vuelta para que te dé el aire.

El comercio es un gran invento.

Si no recuerdo mal tu última adquisición fue una flor llamada **hibisco**, ¿aún la tienes contigo?

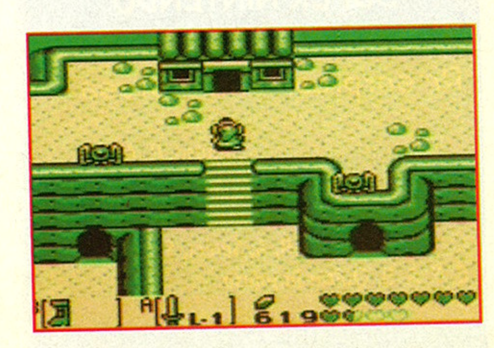
Dirígete al pueblo de los animales y regala la flor a la **ovejita** que escribe cartas. En agradecimiento te entregará una carta que, a su vez, debes llevar a **Mr. Write** (está en el bosque) quien te dará una **escoba** (15).

Vuelve al pueblo de los animales donde te espera una amable ancianita. Si te acercas a ella, se sentirá atraída por la escoba y se empeñará en cambiártela por un **anzuelo**. Tendrás que acceder, hombre... (16)

Si te das una vuelta por las zonas acuáticas que hay a la izquierda del Animal Village, pronto encontrarás una especie de isla con una estatua de búho, que está unida al mundo -la isla- con un puente de madera. Si te tiras al agua a la derecha del puente y buceas un rato, aparecerás en un lugar de pesca privada, donde un pescador te pedirá que le regales el anzuelo. Si lo haces, pescará para ti un maravilloso **collar**. (17)

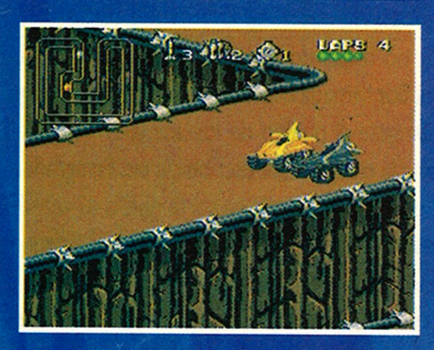
Con el collar en tu poder, date una vuelta por las inmediaciones de la entrada al **nivel 5**, donde se anda bañando una **sirenita**. Tu galanura te obliga a regalarle el collar que acabas de conseguir. A cambio te regalará una **escama de su cola**. Qué romántico. (18)

Pero como tu corazón pertenece a Marin, decides dar una utilidad a tu última adquisición. Para ello sólo tienes que buscar una península con









2MVO TLFB VGJT
RTGW RNFJ QJRP
O71W QPCT QGTR
725W MOF5 QGTT
BRXN R!C5 8J8Q
T33W KND1 8J8Q
G8DW QTD1 8KY5

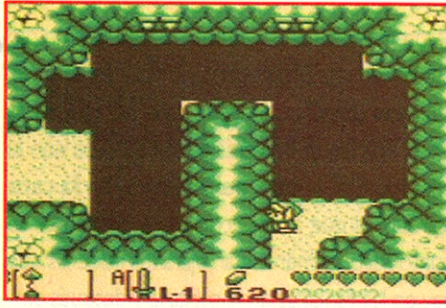
• Nivel Warrior:
23MR T5T9 WQPM
HBYR 76TC RSPM
SMNR MMRC 7JFN
NBNR R8TM 7!2P
PJ4R RRTM 7!YO
DFCR T8RM 7121
CBBR SPQW !2K1
LMLR R4S4 92JJ
B6QR J6Q4 92J!
M4FW R3B1 Z!K!

THE LAWNMOVER MAN

SUPER NINTENDO

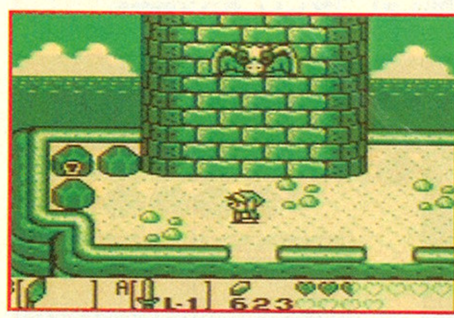
De sorpresa en sorpresa

La combinación oportuna para no tener problemas en El Córtador de césped es: ***Pausa, R, A, Select, Y****. De regalo (gracias a Japo, que nos envía este trucos desde Sevilla), una sorpresita. Prueba a presionar:* ***Pausa, B, R, A, Select, Select, Y, A, B, Y, A, B, Quitar la pausa.***



la **estatua de una sirena** que se encuentra no muy lejos de allí. Colocando la escama en un hueco diseñado a tal efecto en la estatua, se abrirá una puerta ante tus pies y tendrás acceso a un escondrijo donde está **el espejo** (19).

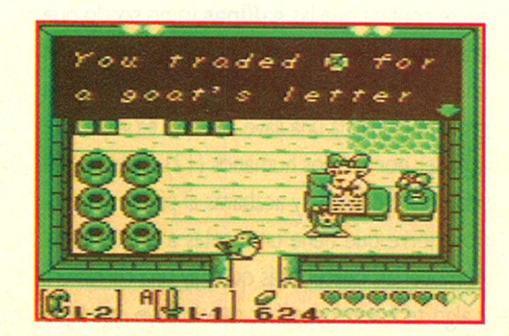
Ha llegado el momento de hacerte con un arma que te ayude a pasar por la vida con más tranquilidad. Para ello dirígete a la playa y busca una pared con una cueva taponada. Coloca una bomba y podrás acceder a ella. Dentro, un curioso personaje nos ofrecerá un **boomerang**

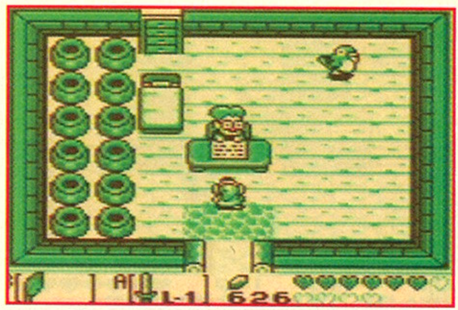


siempre que se lo cambiemos por algo interesante (20). Lo más aconsejable es hacerlo por la **pala**. La principal ventaja del boomerang es que, además de liquidar a los enemigos a distancia, cuando acabes con algunos de ellos serás obsequiado con un **gusanito de energía**.

De camino a algún lugar, decides meterte en una cabina y hacer una llamada al viejo **Ulrira**. Con su simpatía habitual te cuenta que el molino que hay en el pueblo antes tenía asombrosas utilidades, relacionadas con el **arte de volar**.

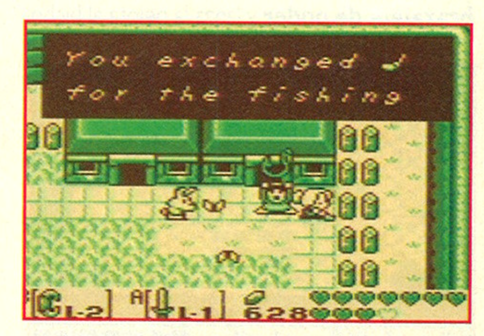
¿Volar ha dicho? Ansioso te diriges hacia el pueblo, buscas la pantalla del molino y te lanzas a empujarlo. Bajo su base, aparecerá un pasadizo que te conduce a un subterráneo sombrío (21).





En él yace el cuerpo sin vida de un **pajarillo cantor**. A pesar del olor del lugar, haces de tripas corazón y sacas tu ocarina, dispuesto a tocar una canción en su gloria. ¡Milagro! Tras interpretar la **balada de Marin**, el pajarillo resucita y se empeña en seguirte a todas partes. ¿Cúal es su utilidad? Muy sencillo, si te agarras a él, te llevará volando y podrás superar abismos inexplorables.

Para empezar, sería interesante que visitaras ese pasillo con cinco agujeros que hay cerca del castillo de Richard o ese huerto al suroeste del Animal Village que esta sembrado de agujeros

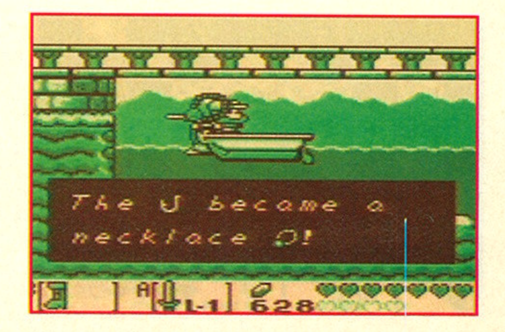


en el suelo. Aunque antes no podías llegar, ahora te será facil acceder (22) y aprovecharte de lo que te allí te espera.

Sin embargo, la principal utilidad del pajarillo sigue siendo el permitirte acceder al siguiente nivel. Para ello habrás de visitar la cueva que mencionamos antes y atravesarla volando hasta la llave. Con ella en tu poder dirígete hasta la torre que ahora no te costará nada abrir. (23)

Nivel 7: Eagle's Tower

Nada más entrar nos dirigimos a la izquierda y recogemos las bombas que hay bajo los calderos. Como el paso está cerrado tomamos el ca-



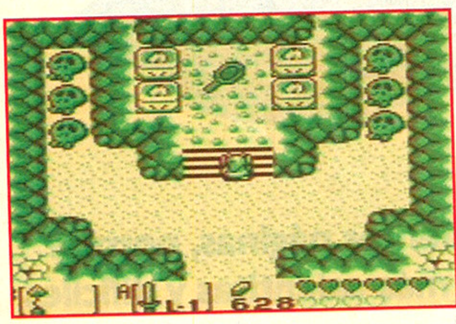
mino de la derecha y nos deshacemos de unos cuantos enemigos, lo que nos será recompensado con una llave. Con ella abrimos la puerta y encontramos unas las escaleras.

Pronto llegaremos a una habitación con una



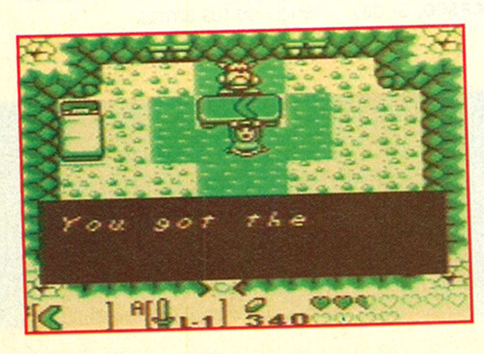
bola que es la clave de este nivel (24), pues todos nuestros esfuerzos deben estar dirigidos a **derribar 4 columnas** que hay repartidas por el mapeado. Usando el tirador de la pared nos acercamos a la pantalla de la izquierda. En ella hay dos **caballos de ajedrez**, ponlos en pie y aparecerá el cofre que contiene el mapa.

En la habitación por la que accedimos al segundo piso hay un cofre. En él se encuentra un arma muy resistente: **El escudo de espejo**. Si



además te caes por el agujero que hay junto a la órbita llegarás a un lugar del primer piso donde te espera una llave. (25)

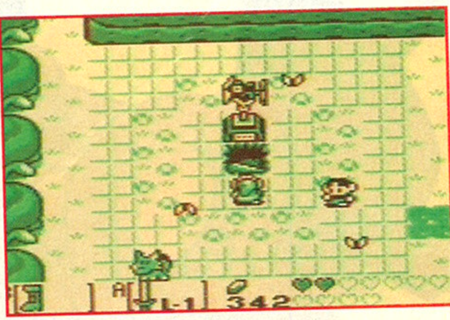
En la segunda pantalla de la fila izquierda, contando desde abajo del primer piso, hay unas escaleras que conducen al mismo lugar del segundo piso. Pues bien, justo en la pantalla de abajo nos espera un enemigo con mucho ojo. Un **cíclope** que nos planta cara y que podrás eliminar usando el escudo de espejo y el boomerang.



En la pantalla de la derecha hay un juego de naipes. Si consigues ganar aparecerá un cofre con regalito. Siguiendo hacia la derecha hay una habitación con unas escaleras que conducen al tercer piso, pero continuamos hacia la derecha y llegamos a una sala con **6 calderos** y una cerradura. La abrimos y proseguimos. Esto nos permite volver a la antesala de la bola. Cogemos la bola pasamos a la habitación de la izquierda y usándola como en la bolera derribamos la columna que hay en ella. (26)

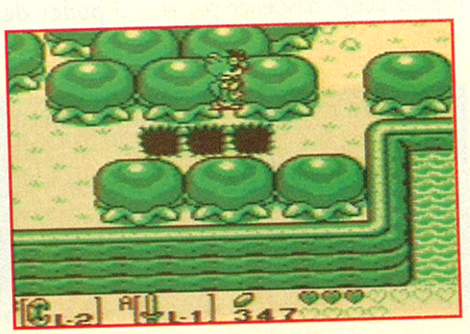
En el primer piso, en la primera pantalla contando desde arriba de la segunda fila por la izquierda, está la puerta a una habitación secreta en el segundo piso. En ella hay un **juego de naipes**, **3 corazones y un cofre oculto**.

También en el primer piso, en la tercera fila desde la izquierda, hay otra columna.



Si bajamos desde las escaleras que hay en el primer piso, en la sala de la fila izquierda, apareceremos en una sala del segundo piso que tiene una puerta giratoria. La usamos y entramos en una sala de baldosas voladoras. Cuando acabemos con ellas se abrirá la puerta a una habitación con la **tercera columna** a derribar. (27)

Por último, la **cuarta columna** te espera en la sala que está en la segunda fila desde la izquierda, y en la segunda pantalla contando desde abajo. Para derribarla vamos a sufrir un poco. Si te fijas en esta pantalla verás que hay dos filas de bloques de piedra que se pueden empujar. No lo hagas, pues forman un pasillo que te será útil. Lo que debes hacer es colocar una bomba en los extremos del pasillo, pero no en esta pan-

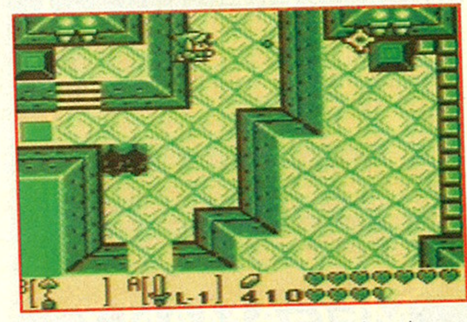


talla sino en las dos vecinas. De esta forma habrás abierto un pasillo que te permitirá acceder a otra donde hay un juego de naipes. Antes de hacerlo asegúrate de tener la bola cerca de allí. Ahora ya puedes resolver el juego de naipes y conseguirás que aparezca un cofre (28). Usando tu gancho en el cofre te desplazarás hasta donde antes no podías y tendrás el camino abierto para derribar la cuarta columna.

Al hacerlo veremos como los cimientos de la torre se desmoronan y el cuarto piso desaparece para siempre. Ha llegado la hora de bajar a explorar el tercer piso. Para ello usamos las escaleras que encontraremos en una pantalla muy próxima a la de la cuarta columna.

Tiramos para arriba y a la derecha, y pronto nos sale al paso un enemigo. Se trata de un **esqueleto flautista** que envía a una legión de murciélagos contra nosotros. Colócate en la esquina inferior derecha de la pantalla con tu espada hacia abajo y, cuando abandonen su formación y se dirijan hacia ti, dales lo suyo (29). Nuestro enemigo huirá y en el centro de la pantalla aparecerá un **vortex de transporte**.

En la pantalla de arriba hay una órbita y si juntas los dos bloques de piedra aparecerá un cofre con la llave de nivel: la **Nightmare key**.



Nuestro próximo objetivo es acceder a las escaleras que puedes ver en la sala que hay a la izquierda de la pantalla, justo donde estaba el esqueleto. Para ello, camina una pantalla hacia la izquierda y otra hacia arriba. Verás una sala con dos **bloques de piedra** que usando tu gancho te permitirán llegar a tu destino (30).

Las escaleras te conducirán al **torreón donde te espera el enemigo que acababas de derrotar** y que tiene bastante mal perder pues se acaba de **aliar con un águila** que te hará sudar tinta.

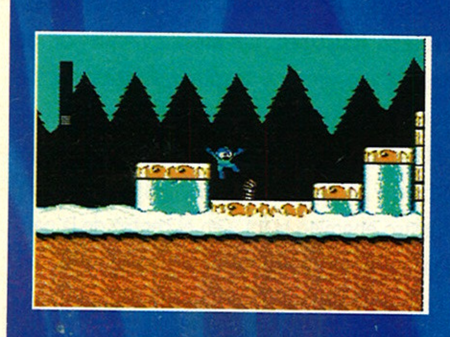
Y por este número es suficiente. Falta muy poco para que Zelda complete su aventura y mucho menos para que un colaborador que me sé, deje de dar la tabarra a una redactora popular.

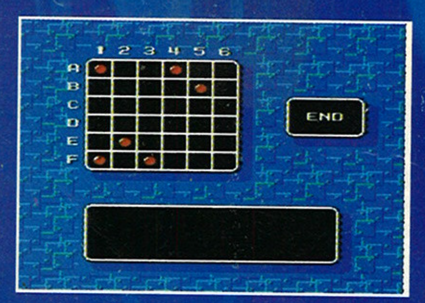
MEGAMAN IV
NES

Acceder al último nivel

Como ya sabréis, el último obstáculo que se interpone entre Megaman y el docor Willy es el ***castillo del Dr. Cossack****. Con este password que nos hemos sacado de la manga, apareceréis allí mismo, justo* ***antes de la nave espacial de Willy****. Por cierto, para acabar con Cossack bastará una buena ración de* ***Mega Buster****.*


El password es: ***A1, A4, B5, E2, F1, F3****.*





MEGAMAN X
Super Nintendo

Una buena clave

Si queréis superar las 8 primera fases del fabuloso juego de Capcom (aparecer en Sigma), no tenéis más que introducir el siguiente código:

4786 6352 2758





Mega Man X

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

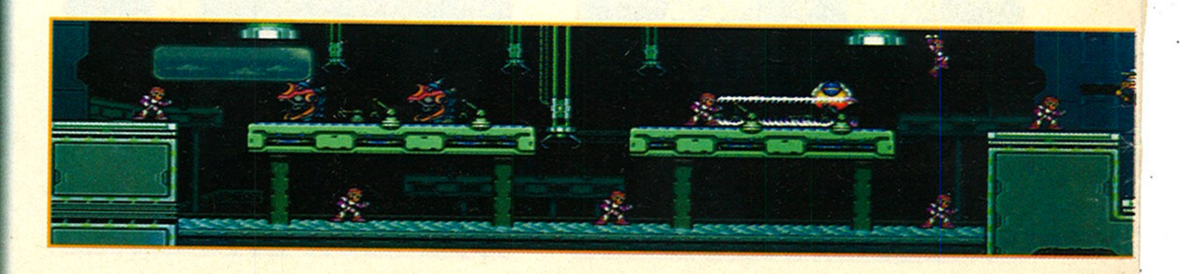
Por Javier Castellote

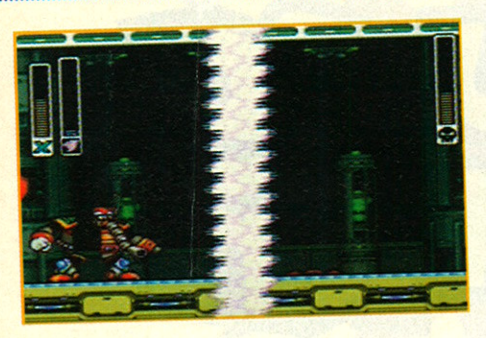
Atención lectores a las siguientes páginas, porque nos adentramos en las fases más calentitas y difíciles de Mega Man X. El final del juego ya está próximo y cualquier ayuda que se pueda ofrecer os resultará sumamente valiosa, así que tomad buena nota.

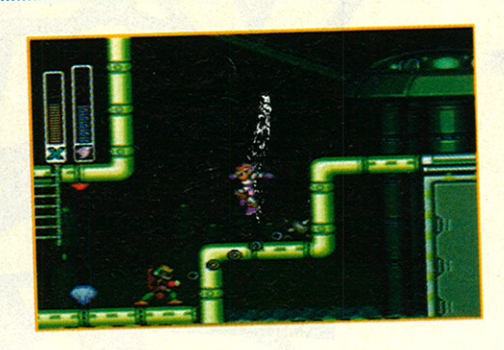


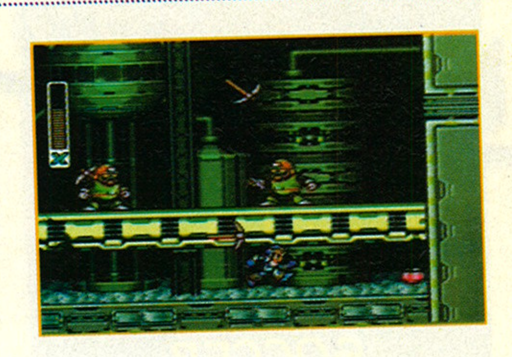
Fase 8: Mamut de Fuego

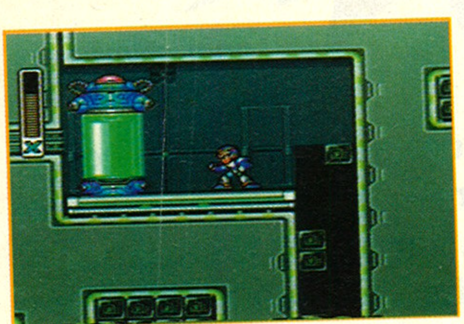
Al inicio de la fase, **camina por debajo de las plataformas** y te ahorrarás algunos problemas. Luego desciende por la galería y fíjate en el techo, porque existe un camino cubierto de bloques que podrás abrir con el **poder de tu casco,** si das un salto acelerado. Este camino te conduce a una nueva cápsula que incrementará la fuerza y potencia de tus armas.





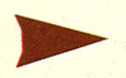






Más adelante llegarás a unas nuevas plataformas. Sube a lo más alto de ellas y **encontrarás una vida.** Cuando te hayas hecho con ella, realiza un **salto acelerado hacia la izquierda** y rompe los bloques de la pared. Allí **te podrás hacer con un nuevo sub-depósito de energía.** Esta fase es de lo más completita, puesto que si luego desciendes a lo más profundo y vas a la derecha, te encontrarás con una grata sorpresa: **un depósito de corazón.**

Cuando te enfrentes al **Mamut de Fuego**, colócate en una de las esquinas superiores y **carga el Storm Tornado hasta ponerte rojo.** Luego, simplemente, **lánzalo cuando lo tengas cerca** y te cargarás al bicho en un abrir y cerrar de ojos.



Fase Final: Sigma Dos

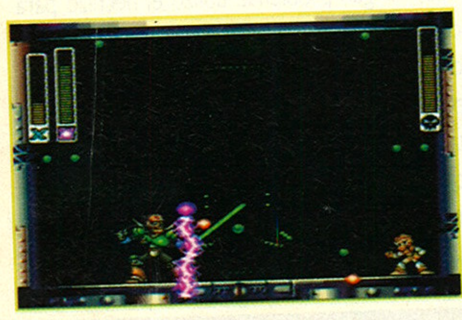
Sentimos tener que decirte que no hay ningún truco ni arma especial para contrarrestar eficazmente al canino final. Simplemente **limítate a esquivarle y a dispararle el Buster X**. Sólo el **Rolling Shield** te puede ofrecer alguna protección y evitarte ciertos daños, pero aún así hay que reconocer que resulta ciertamente complicado superar al perro.

El siguiente rival será **Sigma**, y como se mueve en zig-zag lo mejor es que **te subas a la pared de la izquierda.** Cuando él salte desde ese lado por segunda vez, te dejas caer y **le disparas con el Electric Spark.** Una vez en el suelo, carga de nuevo tu arma mientras Sigma desciende, y cuando pase sobre ti, **vuelve a subirte a la pared y repite el proceso**.

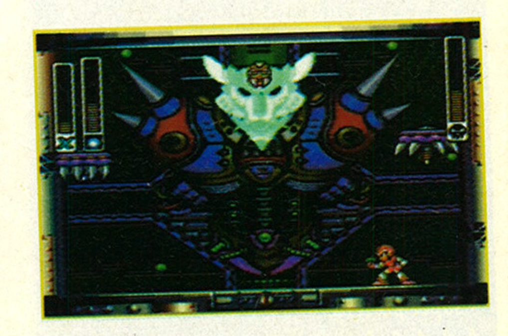




Así llegamos ante el último y definitivo enemigo del juego, que sin embargo no es el más difícil de derrumbar. La clave está **en subirse en cualquiera de las dos plataformas móviles y situarse en uno de sus extremos** para evitar los rayos que lanza. Espera a que se eleven y **dispara a la cabeza de tu rival con el Rolling Shield** hasta que su barra de energía se consuma. Tras acabar con él, ya **sólo te queda ver la finalización del juego.**





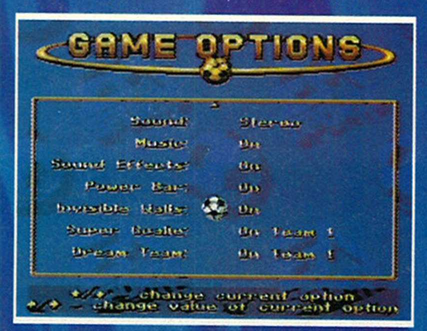




FIFA INTERNATIONAL SOCCER
SUPER NINTENDO

No se acaban los trucos futboleros

El mes pasado ya os ofrecimos una buena selección de trucos para este pedazo de cartucho (cortesía de Max, claro), pero para que seais los absolutos dominadores del campeonato hemos decidido





presentaros algunos otros que completan a los anteriores y con los que no tendréis ningún problema para vencer a las más potentes escuadras del mundo. Probadlos y decidnos qué os parecen.

- ***Murallas Invisibles:*** **Y, Y, Y, X, A, A, A, B**. *Elmina los fueras de banda y córners mediante paredes invisibles.*
- ***Súper portero:*** **A, A, A, A, A, Y, Y, Y, Y, Y**. *Vamos, que nadie te meterá un gol por ningún sitio.*
- ***Equipo de ensueño:*** **A, A, B, B, Y, Y, X, X**. *Sin comentarios.*

Todos los códigos deben de ser introducidos en el menú general de opciones.



Young Merlin

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Por David García

¿Qué diréis que hizo nuestro joven mago con el hechizo congelador que cambió por una flor, bajo el anciano árbol, allá en la dimensión desconocida? Pues se lo puso en la mochila, decidido a utilizarlo a la menor oportunidad y... mejor lo leemos.

Cuando ruge la marabunta

Por mucho que lo evitó, a Merlin no le quedó más remedio que **introducirse en el hormiguero y medir sus fuerzas con la hormiga madre (que digo yo que se llamará así)**. La técnica que utilizó el protagonista de nuestra historia fue la de **alternar el hechizo de congelación** y rápidamente la **estrella arrojadiza de hielo para disparar**. Pero atención, y aquí viene lo importante, no lo hagáis contra el **hormigón** (hormiga grande) sino contra el **criadero** (tampoco sé muy bien si se llama así, pero uno no es biólogo).



Esta jugada le proporcionó un **tercer corazón al mago,** al mismo tiempo que le abrió el paso.



Es inútil ir al árbol para depositar el nuevo corazón ya que todavía no disponemos de la flor necesaria. Unos pasos más adelante se encuentra una nueva puerta que conduce a nuevos peligros. Para abrirla, antes fue necesario realizar unas pequeñas operaciones que se resumen en lo siguiente: Merlin tuvo que **volver a la zona** en la que estaban los **floripondios a los que enamoró peinándose,** para coger la entrada que marcaba el paso al hormiguero al hormiguero (ya sabes, no cojas el transportador). Una vez allí, y teniendo cuidado con las voraces hormigas, tuvo que **bajar por el caminillo y entrar por la primera puerta que encontró a la izquierda**. Inmediatamente apareció en el exterior. Bajando un poco se encontró con unos **champiñones** que le impedían pasar. Pero no hubo ningún problema: utilizó el hechizo para congelar y adiós a las setas. En ese pequeño recinto al que acababa de acceder encontró una pequeña flor. ¿Qué te sugería tener en tu inventario un corazón y una flor? Efectivamente, había que ir al **árbol de los deseos y canjear todo eso por un reloj de arena**. Con dicho aparato en su poder, no tuvo más que dirigirse de





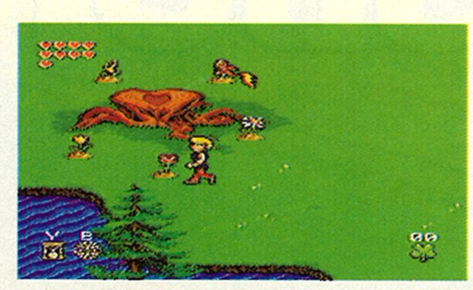
STUNT RACE FX

SUPER NINTENDO

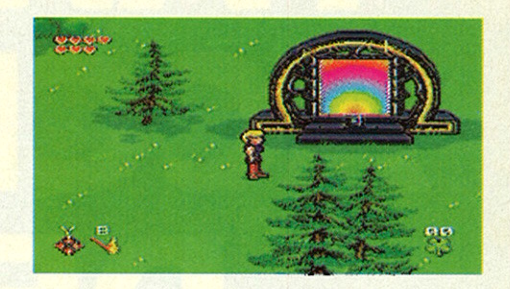
Jugar con una nueva perspectiva y conseguir un polígono extra turbo

Ahí van dos trucos para Stunt Race chip FX. Uno para desmarcarse de las ***tres perspectivas*** *de juego, y el otro para hacerse con un ítem especial. Vamos por partes. Si presionáis* ***L y R al mismo tiempo que Select,*** *en cualquier momento del juego,* ***disfrutaréis de la misma perspectiva que*** *veréis en la zona del camión, en los bonus.*
Y respecto a lo del polígono, debéis seleccionar ***Speed Trax y, luego, el Night Cruise Course, en el nivel Expert****. Empieza a jugar y lánzate contra el primero de los tres carteles de* ***StarFox*** *que hay en el circuito. Deberás descomponer el coche y entonces verás pasar un* ***avión poligonal que suelta una carga****. Es el famoso polígono.*

nuevo a la puerta de madera que antes no consiguió abrir, situarse sobre la **baldosa y accionar su nuevo reloj**. El **tiempo se detuvo** por unos segundos y pudo atravesar la puerta y coger un nuevo corazón con su correspondiente flor (y ya no sé ni cuantos van). Para salir, realizó la misma operación que para entrar y ya no le quedaba más que ir al árbol de los deseos.







Merlin realizó las labores de campesino y consiguió un **pequeño rayo y la última clave del juego**. ¿Recuerdas que nada más salir de la zona anterior -esa que las puertas se abrían pisando la baldosa y deteniendo el tiempo- había un peligroso **dragón echando fuego**? Pues bien, ha llegado la hora de enfrentarse a él. Si antes no lo hizo nuestro joven amigo fue porque necesitaba esta arma que acabamos de conseguir. Para acabar con él no tuvo más que **detener el tiempo**, ponerse en la **dirección contraria a la que miraba su cabeza y accionar este rayo de potentes efectos**. Fueron necesarios algo así como 12 ó 13 impactos. Pero al final lo consiguió. Y entonces, pasó lo que tenía que pasar...

Es de Konami, pero no sabemos más...
World Class Soccer, a escena

Nintendo Sports. Japón.

Que no se agota la fiebre futbolera. Que aunque hayan pasado los mundiales, la gente sigue dándole al balón. Lo hemos visto con Capcom, lo veremos con Empire y hace muy poco nos llegaba la noticia de que **Konami** también se había metido en el mundillo. Las imágenes que veis pertenecen a una de sus últimas creaciones. Se llama **World Class Soccer** (no confundir con la versión de **Ryan Giggs** distribuida en España) y tiene una pinta de muerte.

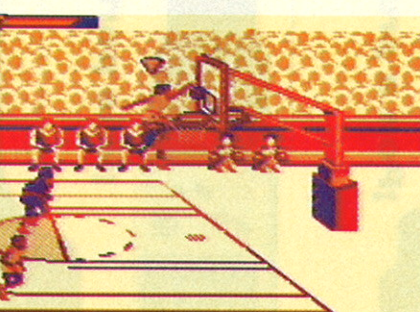
Según la información recibida, aún no está confirmada su fecha de lanzamiento. Parece que Konami **tiene previsto sacarlo a principios de 1995,** pero el juego está terminado, sus selecciones a punto y un montón de animaciones deseando ser observadas. Pronto tendremos más noticias.

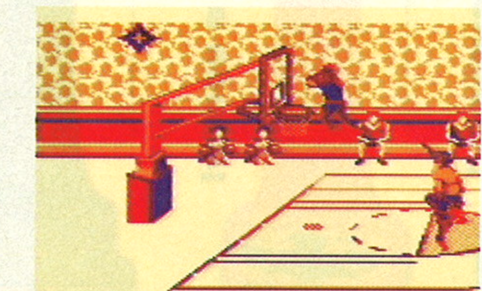


Acclaim lanzará NBA Jam en octubre
Llega el auténtico basket portátil

Esta revista lo adelantó en exclusiva: Habría NBA Jam en Game Boy. Lo que no sabíamos, y en este artículo confirmamos, es que sería octubre el mes elegido. Ahora, con el eprom en nuestras manos, la suerte está por fin echada. Y los esforzados del portátil ya pueden echar a volar su imaginación.

Nintendo Sports. España.





¿Que cómo se jugará a **NBA Jam en Game Boy**? Fácil, como en las versiones más grandes. Habrá **dos equipos (con dos jugadores) en pista**, mates diabólicos, esquemas de juego rápidos, pases, tapones y todos los nombres y "teams" revisados en los 16 bits. Sólo "cambiará" el color. Un equipo será más claro y el otro rematadamente oscuro. Y también la forma de obtener el **turbo**, que dada la escasez de botones se ha colocado en el Start. El resto os dejará alucinados, porque **se han respetado los equipos, los rostros** (a la hora de elegir jugador, claro), los flash del público y hasta las opciones de **Tag Team** y ayuda del CPU.

Beam Software ha sido el grupo de programación encargado del trabajo. Los ingleses ya pueden tirar la casa por la ventana y prepararse para firmar contratos: el juego les ha quedado de aúpa. Para empezar, **la parte técnica os sorprenderá.** Tiene gráficos gigantes, movimientos bien estudiados y un ritmo súper veloz. Para continuar, **la mecánica juega-matea seguirá encandilando a la gente**. Y para terminar, el boom NBA Jam aún no ha pasado, con lo que estamos ante un **juego de éxito** un mes antes de que esté en las tiendas.

Monster Truck será otro de los sacrificados del mes de septiembre. Siguiendo la moda de los retrasos, el cartucho de Acclaim tiene llegada estimada allá por el mes de diciembre.

Columbia tiene previsto lanzar a la voz de ya ESPN Baseball para Super Nintendo. El juego de la Major League será el primero en salir bajo el sello ESPN e incluirá voces digitalizadas, temporadas reales/actuales y gráficos inmensos.

Hace poco nos enterábamos de que Dro Soft iba a distribuir FIFA Soccer en su versión Game Boy. Como os comentábamos el mes pasado, el cartucho estaba en manos de THQ (como Jordan Adventure y Saq Fu) y parece que será la distribuidora madrileña la que se encargue de ponerlo a la venta. ¿Cuándo? Pues en breve.

La gran incógnita de Nintendo Sports se llama Empire Soccer. Tras varios anuncios de lanzamiento, nadie ha dado aún señales de vida sobre este cartucho. Por si no lo recordáis, se trata de un juego divertido tirando a arcade, con muñecotes grandes y buena jugabilidad.

El juego oficial del pasado mundial USA ha tenido suerte dispar en España. Fuentes de Dro Soft

Proein S.A. empieza a sacar partido a las cosas de Gametek

Full Throttle, entre el deporte y el arcade

Gametek verá en breve cómo sus cartuchos más afamados salen a la calle vía distribuidor oficial. Uno de ellos, Full Throttle, llegará en octubre bajo una buena combinación de motociclismo y motos acuáticas. **Nintendo Sports. España**





Full Throttle Racing, FTR para los amigos, sabrá satisfacer a los apasionados de la velocidad y el arcade a partes iguales. El cartucho programado por **Cybersoft** pondrá en liza a **tres motos y otros tantos jetski** con el objetivo de ganar el campeonato, hacer muchos puntos y disfrutar de forma simultánea (dos players a la vez).

El juego de Gametek **estará en octubre a la venta con sus 16 megas,** y basará la velocidad en un **modo 7** bien hecho y en unos gráficos del tamaño justo. La parte trepidante se ha quedado del lado de un montón de circuitos, cientos de obstáculos que habrá que esquivar o capturar, y la posibilidad de mejorar la mecánica de la moto.

Columbia distribuirá Beastball, de Millenium

Más violencia en la cancha

Nintendo Sports. Inglaterra.

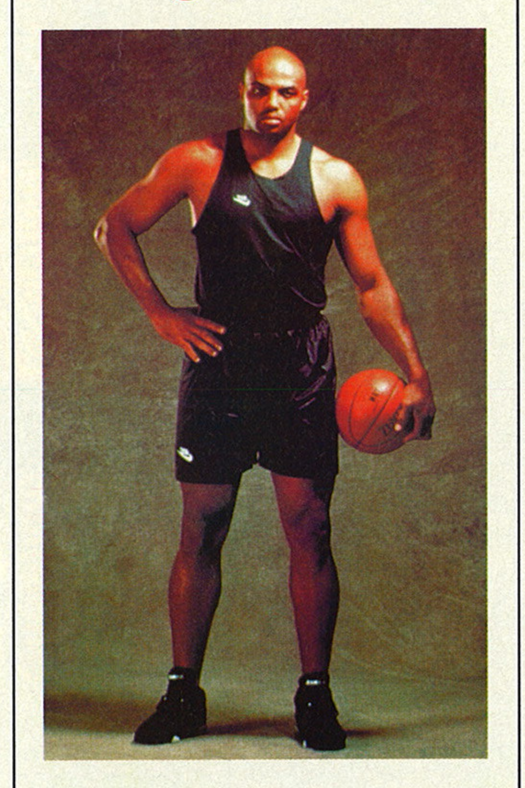
El primero de los cartuchos de Millenium que llegará a España será **Beastball**, una recreación a lo actual de aquel legendario **Speedball** de los Bitmap Brothers.

Se trata de un **simulador deportivo, sin reglas y futurista**. Sobre una perspectiva lateral y grandes gráficos, el juego propone dar caña a un balón imitando la técnica del **rugby**. La meta es golear mientras abundan las peleas, golpes y hasta misilazos.

Beastball estará disponible para dos jugadores simultáneos allá por el mes de **octubre**. Vuelven pues los deportes peligrosos.

Aunque ya lo hemos comentado en Nintendo Acción

Parece que Barkley va a llegar tarde



Nintendo Sports. Inglaterra.

No es el culebrón Romario, pero le falta poco. El gordo Barkley parece que no quiere salir a la escena **Super Nintendo** y, por lo que sabemos, su juego se va a retrasar un pelín. Según fuentes de **Columbia,** la compañía que lo va a sacar a la venta, **Barkley Shut Up & Jam no estará disponible hasta últimos del mes de octubre.** En todo caso ya sabéis de qué va la historia. Está todo en el **número 20** de esta revista: notas, valoraciones, comentarios y esas cosillas que aquí hacemos con tanto gusto.

nos indican que se han vendido menos cartuchos Super Nintendo de los esperados, y que, sin embargo, la versión Game Boy ha ido muy bien. Será por el tirón que ha dado la portátil.

Gremlin aún no ha dicho su última palabra sobre Powerslide. Y aunque posiblemente durante el ECTS de Londrés deje las cosas claras, os vamos adelantando que esta combinación de autos en FX no estará en vuestras consolas hasta el primer trimestre de 1995.



Buen Hockey

Accolade ha abandonado los deportes convencionales para dedicarse a uno que le permita desfogarse: hockey sobre hielo.

Nintendo Sports. US of A.

Accolade ha dejado claro que éste será el **más veloz de sus cartuchos deportivos**. Y el más completo. Contará con todo tipo de estadísticas, equipos, lucha, cámara lenta y hasta **fichaje de lujo: Brett Hull**.

El cartucho sale en **octubre** y os permitirá competir en la **NHLPA (83 games)**, jugar un simple partido de exhibición y gozar de las animaciones de hasta **600 jugadores** de la liga norteamericana.



NUMERO 1
N.E.S
BART VS THE SPACE MUTANTS
DRAGON NINJA
FINAL FIGHT
GREMLINS 2
GUERRILLA WAR
LOW G MAN
MEGAMAN III
PRISIONERS OF WAR
PUNCH OUT
RAD RACER
RAD RACER
T.M.H.T. 2
TRACK AND FIELD II

SUPER NINTENDO
THE ADDAMS FAMILY
SUPER SMASH T.V.
F-ZERO
SUPER TENNIS
F-ZERO
SUPER MARIO WORLD
SUPER R-TYPE
THE ADDAMS FAMILY
STREET FIGHTER II

GAME BOY
BATMAN
BUGS BUNNY'S
CASTLEVANIA II
GODZILLA
MEGAMAN
MEGAMAN II
NEMESIS
NINTENDO WORLD CUP
T.M.H.T.
TETRIS
THE HUNT FOR THE RED OCTOBER



NUMERO 2
N.E.S
ADVENTURE ISLAND
ADVENTURE ISLAND II
ADVENTURE OF LOLO
ADVENTURE OF LOLO II
BART VS THE SPACE MUTANTS
BLADES OF STEEL
BOULDER DASH
CAPTAIN SKYHAWK
DUCK TALES
GHOST'N GOBLINS
GOAL
LEE TREVINO'S FIGHTING GOLF
LEGEND OF ZELDA
MISSION IMPOSSIBLE
SUPER SPY HUNTER
TECMO WORLD WRESTLING

SUPER NINTENDO
HOLE IN ONE
PAPERBOY
STREET FIGHTER II
STREET FIGHTER II
SUPER GHOULS'N GHOST
SUPER MARIO KART
SUPER SMASH TV
SUPER SOCCER
SUPER TENNIS

GAME BOY
BUBBLE BOBBLE
NEMESIS
NINJA BOY
SUPER MARIO LAND 2
T.M.H.T.
T.M.H.T. II
TERMINATOR II
TINY TOON ADVENTURES
WHO FRAMED ROGER RABBIT?
WWF SUPER STARS



NUMERO 3
N.E.S
ASTYANAX
BART VS THE SPACE MUTANTS
BATTLETOADS
HUNT FOR RED OCTOBER
JACKIE CHAN'S ACTION KUNG-FU
KID ICARUS
MEGAMAN 3
PUNCH OUT
SOLSTICE

SUPER NINTENDO
AXELAY
LEGEND OF ZELDA
STREET FIGHTER II
SUPER ADVENTURE ISLAND
SUPER MARIO WORLD
SUPER SOCCER
TOP GEAR

GAME BOY
POP UP
SNOW BROS
STAR TREK 25Th ANNIVERSARY
TEENAGE MUTANT HEROE
TURTLES



NUMERO 4
N.E.S
BATMAN RETURNS
BUBBLE BOBBLE
ISOLATED WARRIOR
SUPER SPY HUNTER
SWORD MASTER
THE EMPIRE STRIKES BACK

SUPER NINTENDO
LEGEND OF ZELDA
PILOTWINGS
POPULOUS
SPANKY'S QUEST
STREET FIGHTER II
SUPER CASTLEVANIA IV
SUPER STAR WARS
THE ADDAMS FAMILY
TOP GEAR
U.N. SQUADRON

GAME BOY
BUBBLE BOBBLE
DAEDALIAN OPUS
GARGOYLE'S QUEST
KIRBY'S DREAM LAND
PRINCE OF PERSIA



NUMERO 5
N.E.S
DYNABLASTER
KIKLE CUBICLE
LIFE FORCE
MEGAMAN
NINTENDO WORLD CUP
RAINBOW ISLANDS
ROBOCOP
TETRIS
WILLOW

SUPER NINTENDO
DARIUS TWIN
DESERT STRIKE
EXHAUST HEAT
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE
LEMMINGS
PARODIUS
PRINCE OF PERSIA
SUPER MARIO KART
SUPER STAR WARS
THE LEGEND OF ZELDA

GAME BOY
MICKEY MOUSECAPADE
PROBOTECTOR
ROBOCOP 2
SOLOMON'S CLUB
STAR TREK
SUPER MARIO LAND 2
THE ADDAMS FAMILY



NUMERO 6
N.E.S
BOULDER DASH
SUPER MARIO BROS
TECMO WORLD CUP FOOTBALL
THE EMPIRE STRIKES BACK

SUPER NINTENDO
GODS
LEMMINGS
SONIC BLASTMAN
SUPER SOCCER
SUPER SWIV
THE ADDAMS FAMILY

GAME BOY
BATTLE UNIT ZEOTH
BURAI FIGHTER
DR.FRANKEN
KIRBY'S DREAM LAND
NINTENDO WORLD CUP
TURRICAN





NUMERO 7
N.E.S
ADVENTURE OF LOLO III
BAD DUDES VS DRAGON NINJA
BIONIC COMMANDO
BURAI FIGHTER
CRACK OUT
GOONIES 2
METROID
POWER BLADE
ROCKIN'KATS
SOLAR JETMAN
TOM & JERRY
ULTIMATE AIR COMBAT

SUPER NINTENDO
AXELAY
BATTLE CLASH
DRAGON'S LAIR
F-1 EXHAUST HEAT
JOHN MADDEN FOOTBALL'93
LEMMINGS
PARODIUS
SONIC BLASTMAN
STREET FIGHTER II
SUPER SOCCER
THE ADDAMS FAMILY
TINY TOON ADVENTURES

GAME BOY
ALLEYWAY
BOXXLE
BILL AND TED EXCELLENTE AD.
CASTLEVANIA 2
CHOPLIFTER 2
GOLF
KIRBY'S DREAM LAND
LOOPZ
PIPE DREAM
PROBOTECTOR
THE CHESSMASTER



NUMERO 8
N.E.S
CAPTAIN PLANET
G.I.JOE
GAUNTLET
GHOSTS & GOBLINS
IRONSWORD
MEGAMAN 3
ROBOCOP 3

SUPER NINTENDO
F-1 EXHAUST HEAT
KING ARTHUR'S WORLD
LEMMINGS
RIVAL TURF
SUPER MARIO KART
SUPER STAR WARS
THE ADDAMS FAMILY
THE LEGEND OF ZELDA

GAME BOY
BEST OF THE BEST
FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE
MERCENARY FORCE
SNOW BROS JR.



NUMERO 9
N.E.S
ADVENTURE ISLAND 2
ADVENTURE OF LOLO 3
AMERICAN GLADIATORS
CAPTAIN PLANET
COBRA TRIANGLE
IRONSWORD
JACKIE CHAN
LOW G MAN
RAINBOW ISLANDS
SOLOMON'S KEY 2
STAR TREK
SUPER MARIO BROS 3
TETRIS
THE LAST NINJA

SUPER NINTENDO
BLAZING SKIES
HYPERZONE
JOE & MAC CAVEMAN NINJA
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE
SUPER GHOULS'N GHOSTS
SUPER MARIO WORLD
THE LEGEND OF ZELDA

GAME BOY
BUGS BUNNY'S CRAZY CASTLE
BURGER TIME DELUXE
KIRBY'S DREAM LAND
LOCK'N CHASE
ROBOCOP 2



NUMERO 10
N.E.S
ARKANOID
DOUBLE DRAGON
LOW G-MAN
SOCCER II
SOLAR JETMAN
SUPER MARIO BROS
THE ADDAMS FAMILY
SUPER NINTENDO
ALIEN 3
ANOTHER WORLD
AXELAY
BEST OF THE BEST
DESERT STRIKE
FINAL FIGHT
MAGICAL QUEST
STARWING
STREET FIGHTER 2
SUPER CASTLEVANIA IV
SUPER MARIO KART
SUPER SWIV
GAME BOY
BUGS BUNNY
BURAI FIGHTER
CHOPLIFTER II
GARGOYLE'S QUEST
LEMMINGS
PITMAN
SUPER MARIO LAND 2



NUMERO 11
N.E.S
ADVENTURE ISLAND 2
AIRWOLF
BATMAN RETURNS
CASTLEVANIA
COBRA TRIANGLE
DRAGON'S LAIR
GOAL
GODZILLA
SUPER NINTENDO
B.O.B.
BLAZING SKIES
BUBSY THE BOBCAT
DRAGON'S LAIR
F-1 EXHAUST
JAMES BOND JR.
NHLPA HOCKEY'93
SONIC BLASTMAN
STREET FIGHTER II TURB
SUPER PARODIUS
SUPER PROBOTECTOR
GAME BOY
CASTLEVANIA II
MCDONALDLAND
PUZZNIC
ROBIN HOOD, PRINCE OF THIEVES



NUMERO 12
N.E.S
ADVENTURE ISLAND 3
BATTLETOADS
CASTLEVANIA 3
SNAKE RATTLE AND ROLL
SUPER NINTENDO
BART'S NIGHTMARE
PUSH-OVER
SUPER MARIO ALL STARS
SUPER SWIV
GAME BOY
GAUNTLET
TURRICAN



NUMERO 13
SUPER NINTENDO
BATMAN RETURNS
HOLE IN ONE GOLF
PARODIUS
SUPER MARIO KART
GAME BOY
ALIEN 3
RAGING FIGHTER



NUMERO 14
N.E.S
SUPER MARIO BROS 2

SUPER NINTENDO
B.O.B.
DESERT STRIKE
SUPER STAR WARS
THE ADDAMS FAMILY
TURTLES IV

GAME BOY
NINJA BOY
THE LEGEND OF ZELDA



NUMERO 15
N.E.S
SOLAR JETMAN

SUPER NINTENDO
BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS
JOHN MADDEN 93
PUGSLEY'S SCAVENGER HUNT
STRIKER
SUPER PANG
SUPER SMASH TV
SUPER TENNIS
TURTLES IN TIME
ZOMBIES

GAME BOY
PIPE DREAM
PRINCE OF PERSIA
SPANKY'S QUEST
WHO FRAMMED ROGGER RABBIT?



NUMERO 16
N.E.S
PROBOTECTOR

SUPER NINTENDO
ACTRAISER
ACTRAISER 2
CHOPLIFTER III
FLASHBACK
MORTAL KOMBAT
NBA JAM
RANMA 1/2
STREET FIGHTER II TURB
SUNSET RIDERS
TRODDLERS
TUFF E NUFF
WWF ROYAL RUMBLE

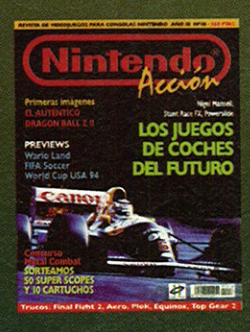
GAME BOY
MORTAL KOMBAT
STAR TREK 25Th ANNIVERSARY
THE LEGEND OF ZELDA
TURRICAN



NUMERO 17
N.E.S
DESAFIO TOTAL

SUPER NINTENDO
ACTRAISER 2
EMPIRE STRIKES BACK
JIMMY CONNORS PRO TENNIS
GAME
NBA JAM
RANMA 1/2
SUPER SOCCER
ZOMBIES

GAME BOY
ADDAMS FAMILY 2
ASTERIX
GARFIELD
THE LEGEND OF ZELDA
TINY TOONS 2 ADVENTURES



NUMERO 18
SUPER NINTENDO
AERO THE ACROBAT
EMPIRE STRIKES BACK
EMPIRE STRIKES BACK
EQUINOX
FINAL FIGHT 2
JURASSIC PARK
LAMBORGHINI AMERICAN
MECHWARRIOR
METAL COMBAT
MORTAL KOMBAT
NBA JAM
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMP
PLOCK
ROCK'N ROLL RACING
STREET FIGHTER II TURBO
SUPER BOMBERMAN
TOP GEAR 2

GAME BOY
KIRBY'S PINBALL LAND
THE LEGEND OF ZELDA



NUMERO 19
GAME BOY:
GARGOLYLES QUEST
THE LEYEND OF ZELDA
TINY TOON ADVENTURES

SUPER NINTENDO:
ALIEN 3
AXELAY
EMPIRE STRIKES BACK
EQUINOX
FATAL FURY 2
JURASSIC PARK
ROAD RUNNER
SKYBLAZER
THE TEMPLE INFERNUS
YOSHI'S COOKIE

NINTENDO:
JACKIE CHAN ACTION KUN FU



NUMERO 20
GAME BOY
55 PISTAS PARA HACER FELIZ
A WARIO LAND

N.E.S
DOUBLE DRAGON II

SUPER NINTENDO
ALFRED CHICKEN
EQUINOX
FIFA SOCCER
LAMBORGHINI AMERICAN
CHALLENGE
SUNSET RIDERS
THE LEGEND OF ZELDA
YOUNG MERLIN



NUMERO 21
GAME BOY
SEGUNDA PARTE DE LA GUIA
DE WARIO LAND

SUPER NINTENDO
GUIA MEGAMAN X
YOUNG MERLIN
ALFRED CHIKEN
LAMBORGHINI CHALLENGE
EQUINOX
NBA JAM
TAZ-MANIA
NHL 94
SUPER TURRICAN

Llámanos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 (desde las nueve de la mañana hasta las dos y media, y desde las cuatro hasta las seis y media de la tarde) y te los enviaremos por correo para que puedas disfrutar a tope de tus juegos favoritos.
Si lo prefieres, puedes rellenar el cupón que aparece en la solapa de la revista y enviárnoslo por correo
(no necesita sello).

Esta página le puede salvar la vida a tu héroe favorito

NINTENDO ACCION TE OFRECE TODOS LOS TRUCOS, CLAVES, PASSWORDS Y AYUDAS QUE NECESITAS PARA TUS MEJORES JUEGOS

1981-1994, de cómo el patoso Rey de la Jungla ha vuelto a la vida



LA HISTORIA

Shigeru Miyamoto lo hizo debutar en 1981. En las máquinas arcade y junto a rivales de la talla de Pac-Man o Asteroids. Donkey Kong estrenaba pelo y músculos, mientras su amo confesaba qué narices le había inspirado. Gracioso, Miyamoto. La leyenda de la Bella y la Bestia fue el origen... no nos preguntéis quién era la bestia. La princesa, por si acaso, se llamaba Pauline. Y la historia suponemos que la conoceréis. Falta un personaje, un obrerete rechoncho que escalaba y subía mil peldaños para dar con su chica. ¿Os suena el chavalín?



Bonita forma de combatir. *DK será terrible con un barril bajo los pies. Un auténtico torbellino difícil de detener.*





Loco por la música. *Juégalo bajito, dice Nintendo en su publicidad, porque los baudios pueden destrozarte el oído.*



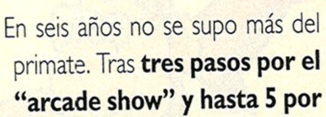
Adiós a lo antiguo. *El nuevo Donkey Kong pegará una patada a lo clásico, a lo facilón, a lo de siempre en una palabra.*



Expresivo el mono. *¿De dónde habrá sacado Rare la cantidad de gestos, caras y muecas que hace/pone Kong?*

El hombre que escalaba sin parar se llama **Mario.** Y de la construcción ha pasado al gremio de la fontanería, que también es muy pudiente. La princesa sigue como está, secuestrada. Y el mono, tras apodos a lo Jr. o número 3, continúa en sus trece secuestradoras con ansias de subir a lo más alto.

Así quedó la historia en 1988, cuando se puso a la venta la versión NES de **Donkey Kong Classics (Donkey Kong Jr + Donkey Kong).** Hasta entonces las cifras que rodeaban al mono eran escandalosas. Tomad nota, amantes de la numerología. La versión arcade vendió **65.000 unidades,** y la serie **Donkey Kong en NES alcanzó las 100.000** ("sólo" 50.000 más que Street Fighter II). Hoy **se calcula en 2.000.000 los cartuchos vendidos bajo el nombre DK,** mientras que los beneficios económicos preferimos dejarlos a un lado. ¡¡Ejemmm!!



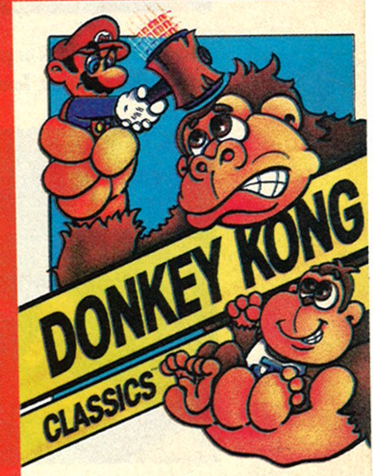
La idea de Shigeru Miyamoto era que el chaval contara la historia del mono a sus amigos y éstos se volvieran locos y se pusieran a rescatar a la chica. En la máquina.

En seis años no se supo más del primate. Tras **tres pasos por el "arcade show" y hasta 5 por los 8 bits** (algunos ni los hemos visto, quizá porque todos éramos muy jóvenes), la historia del obrerete escalador **prefirió no evolucionar.** ¿Estaría Nintendo un poco harta de la mecánica repetitiva que dio a luz al monstruo? Es bastante posible. Lo cierto es que **en 17 años de DK la mecánica fue casi siempre la misma.** Simple y divertida, que no es poco, pero igual. El laberinto, el martillo, un mono más grande, otro más pequeño también protagonista, la princesa y mil monedas gastadas en la máquina del barrio. ¡Ah!, que hubo excepciones. Pues sí, algo llamado **Donkey Kong Jr. Math (ematics)** que, lejos de montañeros y barriles que caían, planteaba complicadas rutas matemáticas, cuentas por re-

Por ti no pasan los años, amigo

El padre de Donkey Kong es **Shigeru Miyamoto,** *y la madre una máquina recreativa de un salón cualquiera de Texas. El año del parto es* **1981** *y los bebés, un mono obstinado y peludo, una* **princesa encarcelada y un señor obrero** *de amplias carnes.*

Con el primer año de edad **(1982),** *se cambian los papeles. Nintendo lanza* **Donkey Kong Jr.** *y el rol del obrerete lo asume un* **monito** *la mar de simpático. Desaparece la princesa y el* **encarcelado pasa a ser Mario.**



1983 y la tercera de Donkey *ya se puede degustar. Pocos cambios, si acaso regreso al planteamiento original, y mucho más éxito para el mono que supo* **vencer a los marcianos** *y al comecocos.*

Dos años de vacío -ya nos contarás qué has hecho, mono- y empiezan las conversiones. El crack **NES** *llama a Miyamoto y* **entre 1985 y 1988** *se lanzan* **cinco cartuchos Donkey Kong, en 8 bits,** *con la siguiente cronología:*





- **Donkey Kong 1985.** *Versión del arcade.*
- **Donkey Kong Jr. Math, 1985.** *Se estrena el peque de la casa sumando y restando.*
- **Donkey Kong Jr., 1986.** *Gusta el monito, por eso se le encomienda el papel principal.*
- **Donkey Kong 3, 1986.** *Más y mejor de lo mismo.*
- **Donkey Kong Classics, 1988.** *Dos cartuchos en uno (Donkey Kong + Donkey Kong Jr.)*

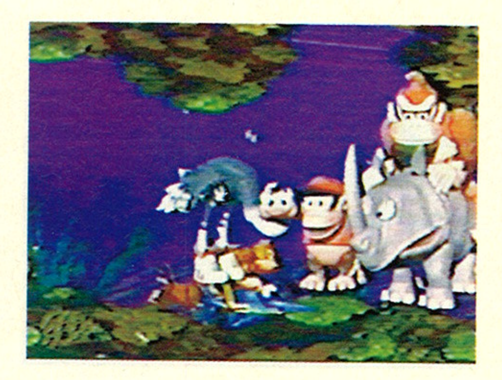
6 años de espera, lanzamiento en plan gigante de **Mario,** *princesa y nuevos amigos, y Nintendo que se vuelca en otros fenómenos. Mientras,* **la CBS americana** *culmina los dos años ininterrumpidos de* **cartoons del mono.** *Entre 1983 y 1985, Donkey Kong se hace aún más popular gracias a la producción de* **Ruby Spears.**

1994, Super Game Boy y Super Nintendo. *La gran N recupera al rey de la jungla y lo traslada a tres cartuchos.* **Donkey Kong 94,** *ya disponible para SGB y a tope de colores;* **Donkey Kong Country,** *la revolución de los 16 bits; y* **Donkey Kong Land,** *otro que va a hacer historia en el mundo más portátil.*

Y de aquí en adelante, vaya usted a saber.



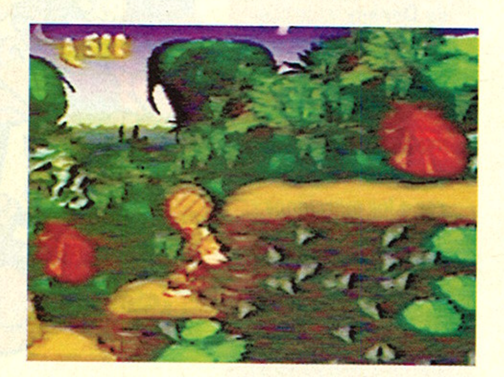
Diddy en solitario. *Si os gusta más el pequeño que el grande, no habrá problema. También podréis jugar con él.*



La familia al completo. *Esta imagen pertenece al vídeo, es un montaje en el que se deja ver a la gran familia Kong.*



A dúo. *Los dos monos podrán jugar simultáneamente, pero nosotros sólo controlaremos a uno. El otro ayudará.*



Sensación de movimiento. *Antes, durante y después de coger y tirar el barril, Kong deja ver cómo ha sido animado.*



Tarzán de los Kongs. *¿Un arcade lineal? De eso nada monada. ¡Fijaos!*



Un genial personaje. *Diddy Kong será posiblemente uno de los caracteres Nintendo más querido por los chavales.*

solver y otros argumentos la mar de extraños. Corría **el año 1985 y los reyes tenían forma de caja de galletas y 8 bits**.

1994, nuevo punto de partida

Ahora estamos en 1994 y mandan los 16 bits. Pese a la revolución consolera de los últimos años, **ni la popularidad ni la clase de Donkey Kong han perdido un ápice.** Se echaba de menos un revival, eso sí, pero no por pérdida de carisma, sino más bien por cuestiones técnicas. Ya no se llevan los gráficos tan simples, la jugabilidad necesita complicación, el argumento otras mil vueltas y las animaciones, por supuesto, expertos en cuestiones digitalizadoras. Además, hay accesorios nuevos, chavales que piden más, ojos que quieren asombrarse y un mono que desea salir favorecido.

Nos plantamos así en la última recreación DK para Game Boy, **para Super Game Boy** por aquello de ser exactos. **Ya está a la venta Donkey Kong 94,** el nuevo impulso adictivo de la factoría Nintendo que invita a las escaladas, tiene 256 colores simultáneos en algunas pantallas, un marco de recreativa, se puede jugar en casa o en el coche (SN + SGB ó GB) y ofrece niveles para aburrir (es sólo un tópico, calma). Está comentado en nuestros Super Stars, así que contar más sería caer en lo evidente.



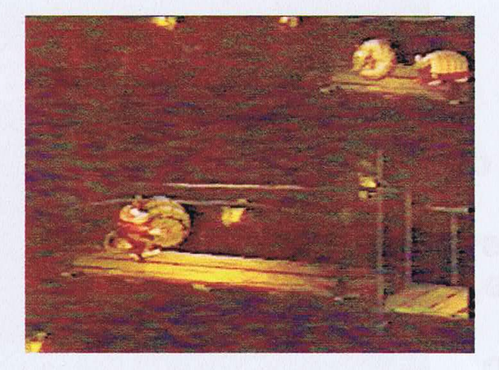
Lo próximo del mono ya será en Ultra 64. Pero no nos preguntéis cómo vendrá... eso es algo que sólo Rare y Silicon podrían contestarnos.

No se detuvo ahí el trabajo con el Rey de la Jungla. Bajo el más profundo secretismo y con fecha límite C.E.S. veraniego de Chicago, los responsables de Nintendo trabajaron/ soltaron dos nuevos argumentos inapelables. El primero se llama **Donkey Kong Country, y será muy probablemente lo que haga girar el Universo Nintendo hasta final de año** (si no se alarga la cosa). El mes pasado ya supimos algunas cosas suyas, pero es que ahora nos hemos hecho con un súper vídeo del que extraemos las pantallas que adornan nuestro dossier (sorry por la baja calidad). Y además contamos con nuevos y jugosos datos.

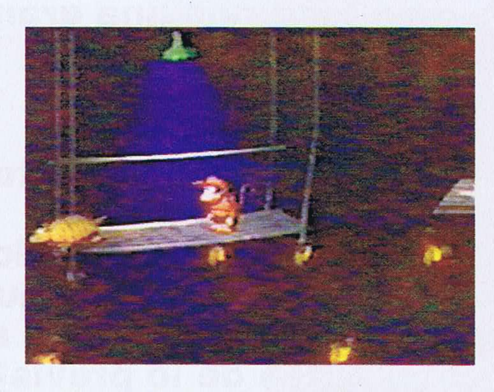
Veréis, Donkey Kong Country será toda una revolución. **Se hablará de antes y después de este crack,** como se hablará de un antes y un después a Silicon Graphics. O a las placas de **32 megas**, o a los gráficos renderizados. Ésa es la verdad. Porque el juego no sólo será el más grande concebido por Nintendo hasta ahora, sino **el primero en abastecerse de un sistema de gráficos único y casi perfecto**. Echad un ojo a las pantallas y daos cuenta de la apariencia real de decorados y personajes, de la estupenda tridimensionalidad y (una pena que no lo notéis) de la rapidez con que se mueven. ¿Los culpables? Bien, vamos a repartir el mérito **entre Silicon Graphics y Rare** (los desarrolladores). Unos por poner sus estaciones de trabajo al alcance del software vamos a decir doméstico, y otros por diseñar vía ACM (Advanced



Vaya vehículo. *El mono podrá ayudarse de un rinoceronte, un avestruz y una rana durante su aventura.*



Sírvase usted mismo. *Además del abanico de habilidades, los monos podrán utilizar partes del decorado como armas.*



Renderizado. *El ambiente tridimensional, los juegos de luces, las sombras... gracias ACM, gracias Silicon Graphics.*



El spot de Uniroyal. *A la derecha, el neumático lluvia. A la izquierda, Kong intentando saltar y coger impulso sobre él.*



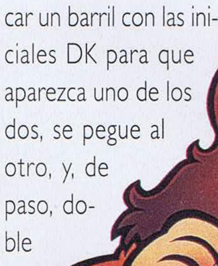
Indiana Kong. *La fase de las vagonetas pondrá a prueba vuestra habilidad en el salto y vuestro ángulo de visión.*



Picos nevados. *Nieve, lluvia... las condiciones ambientales de DK Country han sido reproducidas a la perfección.*

Computer Modeling) un entorno soberbio.

La aventura de Donkey se desarrollará **en la Isla Kong.** Tendrá como protagonista **al gran mono o al pequeño Diddy Kong,** un cariñoso compañero que le ha salido. Ambos podrán estar juntos en pantalla, pero uno de ellos no pasará por nuestros dedos. Bastará con cascar un barril con las iniciales DK para que aparezca uno de los dos, se pegue al otro, y, de paso, doble



el poder, la fuerza y otro tanto de energía.

Los malos de la película **responderán al nombre de Kremlings.** Y serán muchos. Lentos, pizpiretos y algunos estirados, los bichejos poblarán cavernas, montañas y lagos mientras nuestros chicos saltan sin parar sobre sus cabezas. **Más de 100 niveles, bonus, fases escondidas y alguna otra sorpresa** completarán el despliegue técnico más importante de los últimos tiempos. Ah!, y que no se nos olvide: **el elemento barril continuará muy presente** en el mundo Kong. Podréis destrozarlos, utilizarlos como lanzaderas de cohetes (seremos la bala) y....

Hacer el mono, una cuestión de dólares

La nueva locura de Nintendo irá dirigida un público adolescente, capaz aún de impresionarse, pero ***con garantías de solvencia.*** *Lo de la solvencia es obvio. La compañía nipona va a promocionar al bicho con una* ***campaña prensa-televisión en USA valorada en 7.000.000 de dólares,*** *y puede alcanzar* ***los 10.000.000 en todo el mundo.*** *Es posible que veamos al gorila en la tele, las marquesinas de los autobuses... y todo eso hay que recuperarlo. Pero no temáis, el cartucho no se subirá a la parra. A pesar de los 32 megas, el ACM y los chicos de Silicon,* ***Nintendo no subirá demasiado el precio.*** *Lo que interesa, en definitiva, es* ***dar la imagen de que DK Country es importante,*** *y que aunque no necesite apoyo logístico, sí modales. Que no hay que perder las buenas costumbres.*

¿Dónde terminará todo esto?

La fiebre DK Country **alcanzará las SNES españolas allá endiciembre.** El lanzamiento será simultáneo en todo el mundo, **el día 21 de noviembre,** pero los cartuchos tardarán una semanita en llegar aquí. Es probable que el juego no llegue solo. Antes decíamos que Nintendo soltó dos bombas en el CES, y dábamos cuenta de la primera. Bien, la segunda se llamará **Donkey Kong Land** y Nintendo pretende que sea **una conversión del Country a Super Game Boy.** De momento sólo tenemos la pantalla de presentación, que promete una eternidad. Con estos tiempos tan revueltos, uno no sabe ya si Silicon también se ha metido en Game Boy y lo que reserva DK Land es una pasada. Por si acaso, id preparándoos.

Este mes tenemos una gran exclusiva para adictos y consumidores de fiebre manga. Bandai nos ha confirmado el lanzamiento de Sailor Moon, uno de los videojuegos más esperados por los locos del Anime que, por si fuera poco, llegará a España antes de lo previsto por los más optimistas.

Locos por las gu

• Sailor Moon • Bandai • 12 MEGAS • Ya

Bandai está empeñada en demostrarnos que España no es el tercer mundo en soft para Super Nintendo, que aquí sabemos consumir manga y que ellos son los únicos que pueden satisfacer "esas necesidades". La compañía japonesa lanzará Sailor Moon tras ganarse al público adolescente con el crack Power Rangers.







EL JUEGO

¡Adelante Guerrero Luna!

Bishojo Senshi Sailor Moon se mueve a medio camino entre el **shojo manga** (líneas difuminadas, desdibujadas, viñetas poco definidas) y la **ciencia ficción**. Está inspirada en el manga de la joven autora nipona **Naoko Takeuchi** (The Cherry Project) y además de haberse atraído a las chicas de medio mundo (a ellas va dirigida la serie), hay un montón de **locos deslumbrados** por los sugerentes estilos de sus personajes.

Usagi Tsukino (Bunny para los amigos) es una chica de lo más desastroso cuya obsesión es convertirse algún día en la admirada **Guerrero V**, una heroína manga muy de moda dentro de la serie. Un día salva a una gatita de un mal trago y ésta, para su admiración, explica a nuestra chica que es una **reencarnación de una guerrero lunar** llamada Sailor Moon y que tiene unas cuantas misiones para ella: **encontrar a la perdida princesa lunar, acabar con los demonios Youma...**

Por suerte, ya que es bastante torpe, Usagi contará con la ayuda de otras guerreros reencarnadas bastante más hábiles para hacer frente a los cometidos: **Sailor Júpiter** (experta luchadora), **Sailor Venus** (el cerebro del grupo), **Sailor Marte** (¡sólo quiere buscar novio!), **Sailor Mercurio** (inspiró a Sailor V) y **Tuxedo Kamen**, un justiciero enmascarado del que Usagi está enamorada.

Sailor Moon tuvo su origen en las páginas del **Shojo Manga Nakayoshi** (una edición semanal que aumentó las ventas de 800.000 a 1.700.000 ejemplares) y su primer **Anime Cómic** (en cada tomo se recopilan tres episodios de la serie de la Toei Doga) fue lanzado en octubre de 1992 alcanzando la cifra de 200.000 ejemplares. La serie televisiva cuenta con **200 episodios producidos y divididos en tres partes: Sailor Moon, Sailor Moon R y, actualmente, Sailor Moon S**. Comenzó su emisión española en **enero de 1994 vía Antena 3 Televisión** y con dos episodios consecutivos cada fin de semana. Fuentes de Bandai nos han confirmado que Sailor Moon es ahora mismo la serie infantil más seguida en las cadenas españolas (será por su ascendiente Caballeros del Zodíaco), lo que convierte el videojuego en uno de los cartuchos potenciales con más éxito en este momento.

uerreras manga

n Japón, Sailor Moon y Sailor Moon R •

Mangas y Beat'em-up

A **mediados de septiembre** está previsto que Sailor Moon, el juego, esté en la calle. Vía **Bandai y sobre una placa de 12 megas**, la primera parte a cartucho de las **Guerreras Luna** (ya hay un Sailor Moon R en Japón) será un pulcro **beat´em up al estilo Power Rangers** en el que las chicas Luna, Marte (y así hasta cinco planetas) deberán deshacerse de unos cuantos cientos de enemigos. La cosa se desarrollará en **cinco fases muy "manga"** sobre decorados urbanos, y habrá posibilidad de **juego simultáneo**. El mes que viene estará en las páginas de esta revista, de momento tendremos que conformarnos con una suculenta colección de imágenes de la serie.





Un apunte de Alex

Por Alex Samaranch



Ciencia ficción, amores idílicos y batallitas. Sailor Moon (Guerrero Luna) es uno de esos **cócteles embriagadores que te conquistarán desde la primera página**, desde el primer fotograma, desde la primera pantalla.

Las aventuras de Sailor Moon y sus compañeras guerreras Marte, Venus, Jupiter y Mercurio en su lucha contra los demonios de la oscuridad es de **lo mejor que puedes consumir en manga de última generación**.

Lástima que **Planeta desestimara a última hora** la publicación en España del manga, porque de lo contrario habrían llenado de satisfacción al lector no-oficial más exigente.

COLUMNA DEL EXPERTO

Muy Manga

POR ALEX SAMARANCH
(Editor de la revista NEKO)

• Bajo el título **el grupo de Ranma contra el Ave de la Leyenda** llegó el pasado 20 de agosto a las pantallas cinematográficas japonesas el **tercer largometraje de Ranma 1/2**. Partiendo de una historia corta del tomo recopilatorio nº 29, la productora **Kitty films** nos ofrece hora y cuarto de diversión asegurada, realizada por el mismo equipo encargado de los anteriores films de Ranma.

• Ya está a la venta desde el 25 de agosto el primer volumen de la esperada **Macross Plus, al módico precio de 7.800 yens**. Las **tres OVAS** restantes llegarán al mercado los próximos **22 de octubre, 17 de diciembre y 21 de febrero**.

• Como sucediera con Sailor Moon, el éxito obtenido por **Sailor Moon R** ha propiciado su adaptación en forma de **musical en teatro**, a cargo de los mismos actores responsables de la primera obra. También a partir de septiembre estará disponible en **vídeo y Láser Disc la película de Sailor Moon R**, estrenada las pasadas navidades.

• Tras diez años de completo silencio vuelve, para deleite de todos nosotros, **Science Ninja Team Gatchaman** (conocida por estos lares como la Batalla de los Planetas o **Comando G**). Con el nombre de **Gatchaman 94**, **Tatsunoko Productions** nos ofrece tres OVAs, disponibles los próximos 1 de octubre, 1 de enero y 1 de abril. Los mismos protagonistas y el **mismo estilo** caracterizan esta maravilla para nostálgicos.

• **DNA2** ha finalizado su publicación en el semanario Shonen Jump de la editorial Shueisha, mientras el tercer volumen de esta obra de Masakazu Katsura acaba de llegar al mercado. Han sido **42 entregas** en las que hemos podido disfrutar de una mezcla de ciencia ficción, súper héroes y romance con el buen hacer del cada vez más aclamado autor de Video Girl AI.

¡Ya están en la calle!

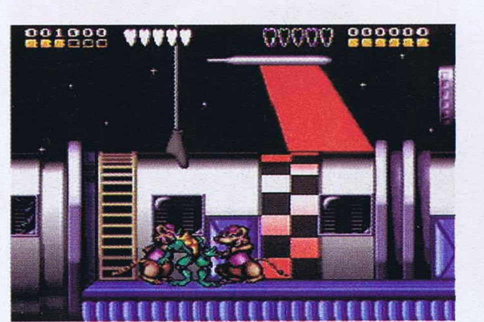
Este mes nos hemos visto desbordados. Ha sido tal la cantidad de cartuchos que han salido a la venta, que las noventaytantas páginas que nos hemos echado a la espalda no han dado para más. Dedicamos pues este voluble espacio a comentar por encima (y nos atrevemos a poner los precios) las cosillas que ya están en las vitrinas de la tienda. Ahorramos la puntuación (por aquello de que quizá los comentemos más adelante), pero juzgamos con independencia (como siempre) para que sepáis qué tenéis que comprar y de qué tenéis que pasar de largo. Sin más preámbulos, empezamos.



Battletoads & Double Dragon

de Sony y distribuido por Columbia.

El equipo perfecto está a punto de darse un batacazo, y no precisamente contra la Dark Queen. Las expertas manos de **Tradewest** han dado vida a un cartucho **a priori interesante y con las armas para no dejar Super Nintendo con vida,** pero no han sabido rematar la faena. Las ranas y los hermanos del dragón ya están superados. Y no es que sea un deshecho, sino que juegan a lo mismo. A golpear. Ya sabemos de memoria cómo funcionan las ranas, y mucho más cómo se las gastan Billy y Jimmy. Huelgan más ideas. Han mejorado el lanzamiento en Game Boy y ya está. Por cierto, **la joya se vende al precio de 9.890 pts.**





fun'n games

de Sony y distribuido por Columbia.

Estimular **vía Super Nintendo**. Estimular la imaginación, la creatividad, las artes musicales y la conciencia de que vivimos en una sociedad civilizada, es lo que pretende este cartucho **diseñado por Tradewest**. Fun & Games ha sido **planteado para los más peques,** pero es muy probable que divierta a más de un "adolescente".

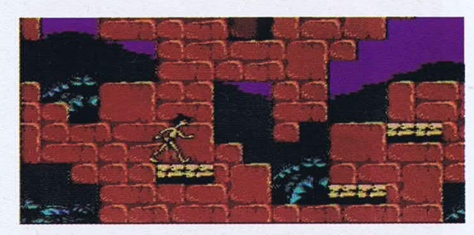
Quiere que **dibujéis, compongáis músicas, pintéis, hagáis recortables y hasta probéis las delicias de dos juegos de lo más básico: Space Lazer y Mouse Maze,** un matamarcianos y un comecocos respectivamente. Para que os hagáis a la idea, hablamos de un Mario Paint, aunque algo más evolucionado. **Cuesta la cantidad de 8.990 pts,** y yo que vosotros al menos lo probaría.



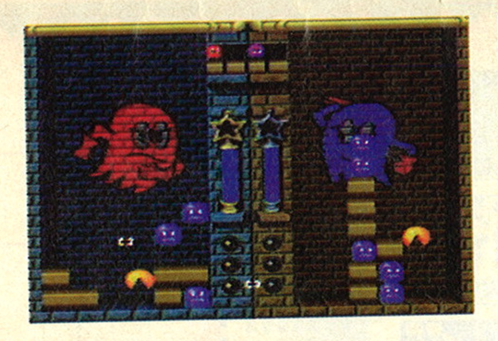
Jungle Book

de Virgin y distribuido por Arcadia.

La **versión NES** de Jungle Book está presentada por **Virgin**, desarrollada por **Eurocom** y "reservada" por **Walt Disney.** Es la misma estructura que visteis en Game Boy, pero **con colores, mejores animaciones, un Mowgli a la última en movimientos y aptitudes, y una música bien puesta.** De lo mejor de NES que se ha visto por aquí hace tiempo (lo comentaremos más adelante), y **sólo vale 6.490 pts.**





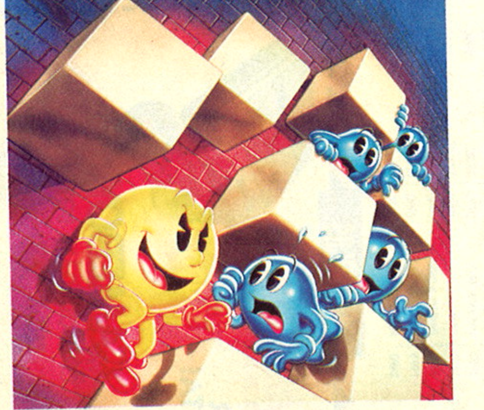




Pac-Attack

de Namco y distribuido por Nintendo España.

Los veteranos del pad no pondrán remilgos al último cóctel de **Namco.** Con un sabor añejo y bajo la tutela de Nintendo, los "japos" han combinado la mecánica Tetris con la fórmula del comilón, a quien han dado un protagonismo algo menor del esperado. Pac-Attack cuenta con **tres modos de juegos, 4 niveles de dificultad, opción para jugar simultáneamente y una música súper marchosa** heredada de la recreativa de siempre. Si lo vuestro es hacer líneas pero tantas formas os aburren, aquí tenéis la solución. **Al "módico" precio de 9.990 pts.** (orientativo, ¿eh?)

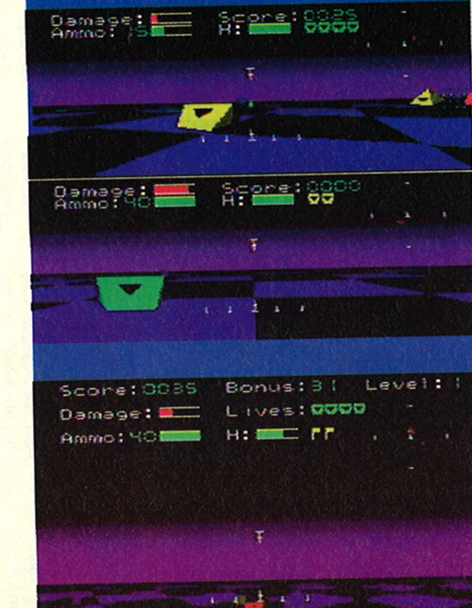


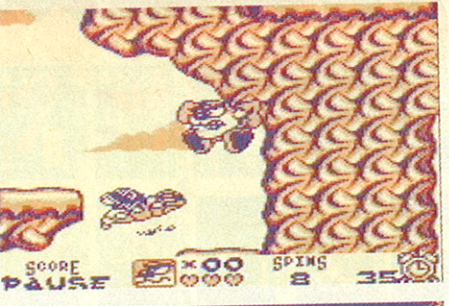


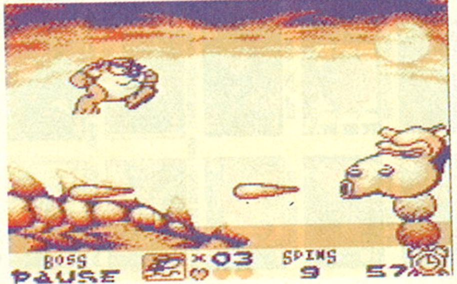
Spectre

de Gametek y distribuido por Proein S.A.

Spectre ha sido programado por **Synergistic**, aprovechando un programa llamado Battlezone probado años ha en Macintosh. Los más intrépidos seguro que lo recuerdan. Para los más jóvenes, el siguiente mensaje: Spectre se juega a **perspectiva frontal y desde un futurista tanque** dotado de poderosas armas. El escenario pasa por un campo de batalla con tendencias a las líneas, y los enemigos se van a las cajas de herramientas de colores. La cosa **va de recolectar banderas, no perderse en el laberinto, esquivar disparos** y disfrutar de un movimiento que se abre en split screen para dos jugadores. **La ambientación es fabulosa y el precio esperamos que también.**







Tazmania

de Sunsoft y distribuido por Arcadia.

Nueva **aventura Game Boy,** esta vez más potente, para el diablillo de Tazmania. Llega de la mano de Sunsoft, auténticos expertos en Warner, y promete **plataformas, velocidad y acción sin tregua**, por mucho que podáis elegir vidas finitas o infinitas.

La peripecia de Taz consiste en escapar de un zarrapastroso zoológico y el ansia por pisar tierra firme le lleva a **cinco fases de saltos, conducción de vagonetas y hasta carreras a vista desde atrás.** Los sprites son bastante grandes y aunque, la verdad, el colega **está limitadito en movimientos,** voto a bríos que sabrá entreteneros y pegaros a la pantalla del GB tengáis la edad que tengáis.



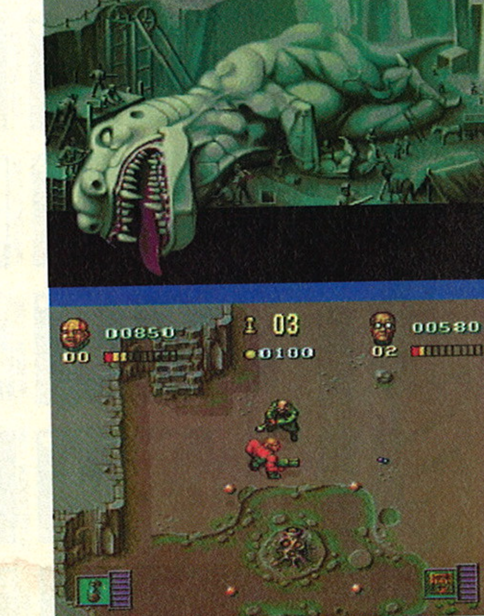


The Chaos Engine

de Microprose y distribuido por Proein S.A.

El cartucho de **Bitmap Brothers** estaba programado para el mes de junio, pero por esas cosas del guión se ha visto relegado a septiembre. Los valientes que se hagan con él vivirán en sus propias carnes la violencia de los mercenarios, **a perspectiva aérea y sobre 16 niveles.**

Su carga de acción, las armas, **los seis mercenarios protagonistas y los dos jugadores simultáneos-obligados** suplen la técnica de los 80 en que se baña el cartucho. **Actividades aventureras y un argumento casi mitológico** cubren de buen hacer un juego que, por fin, está en la calle. Preguntad por él.





CENTRO MAIL
MAIL
VENTA POR CORREO
VxC
91 3802892
¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!
ALICANTE
PADRE MARIANA, 24
TEL: 514 39 98
BADALONA
CALLE SOLEDAT, 12
TEL: 464 46 97
PLAÇA CATALUNYA
BARCELONA
CARRER DE PAU CLARIS, 106
TEL: 412 63 10
PLAÇA SANTS
BARCELONA
C. SANT CRIST 51-57 (SANTS)
TEL: 296 69 23
BILBAO
PZA. DE ARRIQUIBAR, 4
TEL: 410 34 73
BURGOS
AV. REYES CATOLICOS, 18. TRASERA.
TEL: 24 05 47
Atocha
MADRID
Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1
TEL: 527 82 25
SOL
MADRID
CALLE MONTERA, 32, 2º
TEL: 522 49 79
MADRID
PARQUE VOSA, 24
MOSTOLES. TEL: 617 11 15
Torrejón MADRID
AV. DE LA CONSTITUCION, 90
LOCAL 64. TEL: 6770 90 24
Tres Cantos MADRID
EDIFICIO EL ZOCO (POSTERIOR)
AV. COLMENAR VIEJO.S. PUEBLOS
TEL: 804 08 72
Fuengirola MALAGA
CALLE ALEMANIA, 5
TEL: 58 25 82
SALAMANCA
CALLE TORO, 84.
TEL: 26 16 81
S. SEBASTIAN
CALLE AUTONOMIA, 3
TEL: 47 40 72
Dos Hermanas SEVILLA
CALLE LAS MORERILLAS, 6
TEL: 566 76 64
ZARAGOZA
CENT. COMERCIAL INDEPENDENCIA
LOCAL 100 B-2. PLANTA ALTA.
TEL: 21 82 71
VIGO
PLAZA DE LA PRINCESA
TEL: 22 09 39
DESCUENTO 500 Ptas.
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
DESCUENTO 500 Ptas.
ART OF FIGHTING - 12990
ASTERIX - 9490
BATTLETOADS- 9490
BATTLETOADS & D. DRAGON - 9890
BUGS BUNNY - 12990
CHAMPIONS SOCCER - 11990
CHOPLIFTER III - 9890
CLAY FIGHTER- CONS
CLAYMATES - 9890
DRAGON BALL Z II - CONS
EL LIBRO DE LA SELVA - CONS
EMPIRE STRIKES BACK- 12990
EQUINOX- 9890
F1 POLE POSITION - 11490
FIFA SOCCER - 11990
FINAL FIGHT 2 - 12490
FLASH BACK- 9890
GP 1- 10990
JIMMY CONNORS TENNIS - 9990
JELLY BOY - CONS
KICK OFF 3 - 12490
KNIGHTS OF THE ROUND - 11490
LETHAL ENFORCERS - 14990
LOST VIKINGS- 8990
LOS PITUFOS - 9990
MEGAMAN X - 9990
METAL COMBAT- 10990
MIGHT & MAGIC II - 12990
MYSTICAL NINJA - 9990
NIGEL MANSELL´S- 8990
PINK PANTHER - 10990
PIRATES DARK WATER - 9890
PLOK- 7990
ROCK´N ROLL RACING - 11990
SENSIBLE SOCCER- 9890
SKY BLAZER- 9890
SMASH TENNIS - CONS
SOCCER KID- 11990
SPACE ACE- 11990
STARWING- 9990
STREET FIGHTER II TURBO- 12990
STUNT RACE - 11990
SUNSET RIDERS - 12490
SUPER MARIO ALL STARS- 9990
SUPER METROID - 10990
THE KING OF DRAGON - 11490
TOTAL CARNAGE- 12490
TURN & BURN - 12990
TURTLES TOURNAMENT- 12990
VIRTUAL SOCCER- 11990
WORLD CUP STRIKER - 12990
WORLD CUP USA 94 - 11990
WORLD HEROES - 12490
YOUNG MERLIN- 12990
SUPEROFERTAS SUPER NINTENDO
ADDAMS FAMILY 2 - 5490
ALADDIN - 9990
ANOTHER WORLD- 5490
BATMAN RETURN - 5490
BOB- 2990
COOL SPOT - 5490
COOL WORLD - 5490
CRASH DUMMIES- 6990
DARIUS TWIN - 4900
DENNIS THE MENACE - 5490
DESERT STRIKE - 5490
DRACULA – 2490
G. FOREMAN- 5490
GODS - 5490
JAMES BOND JR.- 2990
JOHN MADDEN 93- 2990
JURASSIC PARK - 5490
KING´S ARTHUR WORLD - 4900
LEMMINGS - 6900
MORTAL COMBAT- 7990
MR NUTZ - 5490
NBA JAM! - 10490
NHLPA HOCKEY 93- 2990
PGA TOUR GOLF- 3990
PILOTWINGS- 5490
PRINCE OF PERSIA- 5490
PUSH OVER- 5490
RIVAL TURF - 6900
ROBOCOP 3- 5490
STAR WARS- 5490
SPIDERMAN/X-MEN- 5490
STREET FIGHTER 2- 5490
SUPER ADVENTURE ISLAND - 6900
SUPER ALESTE - 4900
SUPER BOMBERMAN - 4990
SUPER DOUBLE DRAGON - 6900
SUPER G. & GHOST- 5490
SUPER JAMES POND - 5490
SUPER KICK OFF- 4990
SUPER STRIKE GUNNER- 5490
SUPER SWIV- 2990
SYVALION- 5490
TERMINATOR 2- 6990
TEST DRIVE - 5490
TINY TOONS - 5490
TOP GEAR - 6900
TRODDLERS - 5490
TROLL - 2990
WARPSPEED - 5490
WHIRLO- 5490
W. LEAGUE BASKETBALL- 6990
ZELDA - 6990
ZOMBIES - 5490
ZOOL - 3990
OFERTAS GAME BOY
ADDAMS FAMILY 2490
ADVENTURE ISLAND II 2490
BEST OF THE BEST 2990
BOULDER DASH 1995
CASTLE QUEST 2490
CHUCK ROCK 2490
CLIFF HANGER 2490
COOL WORLD 2490
CRASH DUMMIES 2990
DENNIS THE MENACE 2490
DRACULA 2490
DYNABLASTER 1995
FALIX THE CAT 2490
GARGOYLES 1995
KICK OFF 2995
KRUSTY FUN HOUSE 2990
KUNG FU MASTER 1995
MUHAMED ALI 2490
NAVY SEALS 2990
NBA 2995
PANG 2490
PARASOL SATR 2990
PIMBALL 1995
PIMBALL & DREAMS 1990
PRINCE VALIANT 2990
REN & STIMPY 1990
R- TYPE 1995
ROBIN HOOD 2990
ROAD LAND 1495
STAR TRECK 2490
SPIDERMAN 1995
SPIDERMAN X-MEN 3490
SUPER JAMES POND 2490
TERMINATOR 2 2990
TETRIS 3990
TIP OFF 2595
TOP GUN 2990
UNIVERSAL SOLDIER 2990
ZOOL 1990
DESCUENTO 300 Ptas.
ASTERIX P.V.P. – 5490
BATMAN (Animated Series) P.V.P. – 5490
BATLETOADS & D. DRAGON P.V.P. – 5490
DESCUENTO 300 Ptas.
BATTLETOADS II P.V.P. – 5490
DARKWING DUCK P.V.P. – 5990
DONKEY KONG P.V.P. – 5990
EL IMPERIO CONTRAATACA P.V.P. – 5490
DESCUENTO 300 Ptas.
EL LIBRO DE LA SELVA P.V.P. – 5990
F1 POLE POSITION P.V.P. – 5990
INDY P.V.P. – 5990
JIMMY CONNOR´S P.V.P. – 5490
KIRBY´S PINBALL LAND P.V.P. – 5490
LOS PITUFOS P.V.P. – 5490
MEGAMAN III P.V.P. – 4490
METROID II P.V.P. – 4490
MORTAL KOMBAT P.V.P. – 5990
MYSTIC QUEST P.V.P. – 5490
NIGEL MANSELL´S P.V.P. – 4990
SENSIBLE SOCCER P.V.P. – 5990
TETRIS 2 P.V.P. – 5990
SUPER MARIO LAND II P.V.P. – 5990
SUPER MARIO LAND III P.V.P. – 5990
TINY TOONS II P.V.P. – 5490
TOP RANKING TENNIS P.V.P. – 4990
TURTLES III P.V.P. – 5490
WORLD CUP USA 94 P.V.P. – 5990
ZELDA P.V.P. – 5990
CONSOLAS
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
¡SUPER OFERTA! 14.990
GAMEBOY
CONSOLA GAME BOY 6.990
+ ZELDA 9.990
SUPER GAMEBOY 9.990
MEGAMAN 4 PVP - 7990
KIRBY´S ADVENTURE PVP - 7990
INDIANA JONES PVP - 6490
JIMMY CONNORS PVP - 5990
Nintendo
BATTLE OF OLIMPUS 1995
DARKMAN 1995
DODZILLA 1995
GAUNTLET 1995
GOAL 4995
GOONIES 2 1955
HUDSON HAWK 1995
KICK OFF 4990
KICLE CUBICLE 1995
LEGEND OF ZELDA 4995
MEGAMAN II 4995
METAL GEAR 1995
MISION IMPOSIBLE 1995
PAPER BOY 2 1995
POW 4995
PUNCH OUT 1995
RED OCTOBER 1995
ROAD BLASTER 1995
ROAD BLASTER 1995
ROCKIN' KATS 1995
SHADOW WARRIOR 4995
SOLOMON'S KEY 1995
SOLOMON'S KEY 2 1995
SOLSTICE 1995
STEALTH ATF 1995
STREET GANS 4995
SUPER TURRICAN 4990
THE SIMPSONS 1995
TURRICAN 4990
WILLOW 1995
WIZARD & WARRIORS III 995
ZELDA 2 4995
Envía este cupón a Mail VxC, Pº Santa María de la Cabeza, 1. 28045 MADRID
NOMBRE Y APELLIDOS
DIRECCION COMPLETA
POBLACION
PROVINCIA
C.P.
TELEFONO
MODELO DE CONSOLA
Nº CLIENTE
NUEVO CLIENTE
ENVIOS POR CORREO CONTRAREEMBOLSO
PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO • PRECIOS IVA INCLUIDO
TITULO
DESCUENTO
TOTAL
GASTOS ENVIO
+250
TOTAL



Nintendo Acción
¡No te comas más el coco!
350 pesetas
x 12 números
4.200 pesetas
¡el CALCULATOR BOY te lo pone fácil!
Ahora, al suscribirte a Nintendo Acción durante un año, recibirás cómodamente en tu casa 12 números de la mejor revista de consolas y además esta divertida calculadora de regalo.
Para suscribirte sólo tienes que enviar el cupón que aparece en la solapa de la revista con todos tus datos o llamarnos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 -de 9 de la mañana a dos y media y de 4 a seis y media de la tarde-.
Pero date prisa, porque esta oferta sólo es válida para las primeras 1000 suscripciones que recibamos y exclusivamente dentro de España.
Nintendo
CALCULATOR BOY
GAME BOY CALCULATRICE DE POCHE
CALCULATOR BOY
MODE D'EMPLOI

Coleccionable Nº6

Nintendo

SELECCION

BART SIMPSON

Datos Personales:

NOMBRE: Bartolomé J. Bart, a secas, para los amigos y cientos de millones de personas que le conocen en todo el mundo.

APELLIDOS: Simpson. ¿Os parece poco? No hay nada como venir de una familia linajuda para triunfar en esta vida.

PROFESIÓN: Pues estudiante, aunque nos da en la nariz que a éste le debe quedar hasta el recreo. Por lo menos.

LUGAR DE NACIMIENTO: **Springfield** es la ciudad que le vio nacer, en un cogollito de los Estados Unidos.

EDAD: Bart es un chavalín. Tanto por su aspecto físico en la serie como por su edad real. Apenas unos años desde que se dio a conocer a finales de los 80.

NOMBRE DEL PADRE: En la serie es Hommer Simpson, orgullo de su central nuclear. En la vida real fue creado por **Matt Groening**.

AFICIONES: A Bart le encanta la televisión: El **Show de Krusty e Itchy & Scratchy** son sus programas favoritos. También hacer gamberradas.

Historial Profesional:

• En **noviembre de 1991** aparecía **Bart vs the Space Mutants** para N.E.S. Nuestro amigo debutaba en Nintendo con una gran aventura en la que luchaba por evitar que Springfield fuese invadido por los extraterrestres.

• El mismo mes y el mismo año presenciaron también la llegada de Bart a la portátil. Era Bart **Escape from Camp Deadly**, un dificilísimo arcade en el que teníamos que ayudar al pequeño Simpson a escapar de un campamento.

• Tuvimos que esperar al año siguiente para ver a Bart en un nuevo videojuego. O sería mejor decir dos: **Bart vs the Juggernauts** para Game Boy y **Bart vs the World** para N.E.S., que aparecieron en noviembre y diciembre de 1992 respectivamente.

• El primero era un arcade en el que Bart se apuntaba a un concurso de siete pruebas contra los brutos del condado. En **Bart vs the World** nuestro amigo hacía un viaje plataformero alrededor del mundo.

• Como la cosa no podía demorarse más, también en las navidades de 1992 se estrenaba Bart en la Super. El cartucho se llamaba **Bart's Nightmare**, y nos contaba cómo Bart se introducía en una pesadilla.

• Tras un año sabático, 1994 ha sido testigo de la reaparición de Bart en Nintendo. Allá por Mayo se lanzó **Bart and the Beanstalk** (GB), y este mismo mes Nintendo Acción os comenta al detalle **Virtual Bart** (SNES). Ambos programas destacan más por su irregularicad que por su brillantez.

Así nos hablan de él:

• "Bart es el rey. Su espíritu inconstante, ágil y vivaz sigue igual de alegre en la tele que en el videojuego". (**Hobby Consolas. N-2. Acerca de Bart vs the Space Mutants**).

• "El fenómeno social de los Simpsons continúa". (**Hobby Consolas. N-14. Esta vez hablando de Bart vs the Juggernauts**).

• "El corrosivo talante de los Simpsons preside este cartucho" (**Nintendo Acción. N-1. Bart vs the World**).

• "Es Bart en uno de los mejores papeles de su historia" (**Nintendo Acción. N-1. Bart's Nightmare**).

• "Como siga así, ese jovenzuelo va a ser tan inútil como su padre". (**Mr. Skinner, director de la Escuela de Springfield, antes de expulsarle**.)